

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

刘晓刚 崔玉梅 编著

基础服装设计

B A S I C
A P P A R E L
D E S I G N

东华大学出版社

更多书籍请关注：www.iebook8.com

普通高等教育“十一五”国家级规划教材

基础服装设计

刘晓刚 崔玉梅 编著

东华大学出版社

前言

服装是人类生活最基本的需求之一，它在整个社会精神生活与物质生活中占有重要的地位。早期社会中，人类对服装的需求更多趋向于实用性和功能性，御寒、遮体、防止外物伤害是服装最初产生的原因，当时服装的物质性较为明显。随着人类文明和科学技术的进步，在人们物质生活水平提高的同时，服装的精神性越来越明显，它已经不单纯是一种物质现象，还包含着丰富的文化涵义。服装作为一种文化，是人类生存方式的创造物，不仅反映出人与自然、人与社会的关系，而且十分鲜明地折射出一个时代的氛围和人们的精神风貌。现在，服装已不再单纯作为生活必需品而存在，服装功能的外延已经更多向社会文化和精神领域拓展。作为人类生活状态中不可缺少的、反映一个人的理想、追求和情操的一种符号和象征，服装已经成为一种非语言的信息载体，表明了一个人的身份、个性、气质和价值取向，其较强的使用价值自不待言，其社会价值、文化价值乃至艺术价值越来越体现于人类对服装的基本需求之上。

中国的服装设计教育起步较晚，经过近三十年的摸索发展，中国服装教育正在慢慢步入正轨，取得了可喜的成绩。目前服装院校的课程越来越强调服装设计的创意性与实用性的结合，仅仅停留在表面的设计内容越来越不被大家所接受。不少院校的服装设计专业，正在慢慢淘汰服装设计过分艺术化的意识，而是将其与工艺、市场、销售环节紧密结合，不再一味强调二维平面空间的纸面艺术效果，而是强调服装中三维立体造型感觉，强调服装设计与市场的吻合与适应，只懂绘画不懂市场的设计师已经没有办法适应实际的设计工作。一个合格的设计师除了了解设计的基本理论知识以外，还需要充分了解板型的合理性、工艺的可实现性，掌握各种纺织面料的组织结构和服用性能，掌握各种时尚信息，以及需要掌握服装市场营销、品牌策划等内容，现代社会越来越需要适应市场化设计的动手能力较强的设计师。只有迎合这种需求的设计教育才能跟得上服装行业的发展，从根本上适应企业设计和市场发展的要求。就现代服装设计教育而言，在现代文明条件下的服装设计学应该立足于大设计的视角看待服装设计。现代服装设计已经不仅仅是对服装本身的设计

计,而是一种基于放射性思维的角度,运用多学科交叉知识,凭借开阔的视野和敏锐的眼光,把握服装设计活动及其结果的全部创造过程。中国服装产业目前十分需要这种具有深厚的文化艺术素养、熟练掌握设计技术、拥有宏观战略眼光和资源调配能力且能够驾驭全局的复合型设计师,这是未来服装设计教育的重要任务。

然而,为了完成这一任重道远的服装设计教育任务,必须从服装设计的基础工作做起。本教材是《基础服装设计》(第一版)的改版教材,也是《品牌服装设计》课程的基础性教材。获得同行好评的《基础服装设计》(第一版)出版至今已经历时7年,被不少国内服装院校选作主要教材。虽然7年来中国服装产业发生了巨大变化,尤其是2008年世界金融危机发生以来的国际服装产业格局的调整,服装设计教育的形式也出现了相应的改变,但是,客观而言,服装设计教育的基础内容特别是一些基本原理或基本方法还是相对稳定的。尽管如此,为了更好地适应中国服装产业的发展和当前国内高校服装专业教学的需要,作为改版教材,我们听取了一些读者意见,根据服装产业变化新趋势和我国高等院校服装专业教学的特点,对某些部分做出了相应的调整,在就服装设计中最一般问题进行叙述和例证的基础上,加入了符合现代服装产业特征的新内容。为了巩固知识点,本教材每一章后面均增加了本章小结、思考与练习。考虑到目前我国服装设计教学通常做法是将服装款式设计与服装色彩设计分开教授,因此,从课程设置的角度出发,本教材很少涉及服装色彩设计的内容而着重对服装款式的研究。

编著者

2010年12月

目 录

前言

第一章	服装设计的基本知识	1
	第一节 关于设计与服装设计	4
	第二节 服装的构成要素	13
	第三节 服装设计的基本要求	16
	思考与练习	20
第二章	服装设计造型要素	21
	第一节 造型与造型要素	22
	第二节 服装设计四大造型要素	25
	第三节 造型要素在服装上的表现形式	38
	第四节 造型要素之间的相互关系	45
	思考与练习	51
第三章	服装设计中的美学原理	53
	第一节 形式美原理及其在服装中的应用	54
	第二节 视错及其在服装中的应用	74
	第三节 服装设计的审美角度	83
	思考与练习	87
第四章	服装设计灵感	89
	第一节 设计灵感的概述	90
	第二节 设计灵感的来源	92
	第三节 设计灵感的捕捉训练	97
	思考与练习	100

第五章	服装设计中的方法论	101
	第一节 设计思维	102
	第二节 设计方法	105
	第三节 造型方法	113
	第四节 设计意图的营造	120
	思考与练习	131
第六章	服装廓形设计	133
	第一节 服装廓形设计概述	134
	第二节 服装廓形的分类方法	138
	第三节 服装廓形变化的主要部位	142
	第四节 服装廓形的设计方法	144
	思考与练习	147
第七章	服装细节设计	149
	第一节 服装细节设计概述	150
	第二节 服装细节的分类设计	153
	第三节 服装细节设计方法	183
	思考与练习	184
第八章	服装分类设计	185
	第一节 服装分类设计概述	186
	第二节 服装的分类方法	188
	第三节 常见服装分类设计	196
	思考与练习	214
第九章	服装设计风格	215
	第一节 服装风格概念及意义	216
	第二节 服装设计风格的表现要素	218
	第三节 主要服装风格	221
	第四节 其他服装风格	230
	思考与练习	234
第十章	服装设计完成程序	235
	第一节 服装设计的实现流程	236
	第二节 服装设计的实现工具	240

第三节 服装设计稿的完成	243
第四节 服装设计的形式	247
思考与练习	248
第十一章 服饰图案设计	249
第一节 服饰图案的概念	250
第二节 服饰图案的分类	252
第三节 服饰图案与其他设计要素的关系	254
第四节 服饰图案的表现形式	256
思考与练习	259
第十二章 服装流行的分析应用	261
第一节 服装流行概述	262
第二节 服装流行资讯的获取途径	268
第三节 服装流行的主题概念	270
第四节 服装流行的主要内容	272
思考与练习	275
第十三章 系列服装设计	277
第一节 系列服装设计的概念	278
第二节 系列服装的设计条件	281
第三节 系列服装的设计思路	283
第四节 系列服装的设计方法	285
第五节 系列服装的设计步骤	289
思考与练习	291
第十四章 工业化服装设计	293
第一节 工业化服装概述	294
第二节 工业化服装设计标准	299
第三节 服装商品的标识	302
第四节 工业化服装生产流程	304
思考与练习	315
参考文献	316

第一章

服装设计的基本知识

第一节 关于设计与服装设计

一、设计的涵义

（一）设计的概念

设计是指一种创造前所未有的形式和内容的思维和物化的过程。从现代设计的特征来看，它是一种通过人类思维活动，在科学方法的指导下，对需要解决的问题提出多种形式的规划、设想和方案，直至最终解决问题。在设计中，形式可以理解为设计对象的外在表现，内容可以解释为设计对象的内在功能，两者包含了设计活动的最基本问题，即设计对象的外表与功能的统一。

设计的核心内容包括以下三个方面：第一、创新性构思与计划的形成，即具有创新意味的设计原理与方法的产生机制及其过程；第二、计划与构思的表达方式，即把设计思维的结果用最恰当的方式传递出来；第三、设计结果的物质化实现及其具体推广和应用，即经过物质化的设计思维结果在现实中的价值体现。一个完整的设计过程应该是上述三个方面的结合。

设计的思维和表现受到历史因素的影响而使得设计有了传统设计和现代设计之分。在此，本课程主要从现代设计的角度来谈设计的思维和表现。现代设计是20世纪发展起来的设计活动，与传统设计有很大的区别，其最根本的区别在于现代设计是与大工业化生产、现代社会文明和现代生活理念密切相关的，其决定因素包括现代社会的道德标准和价值取向、现代经济的运行模式和市场规模、现代人类的生理需求和心理需求、现代科学的发展环境和未来趋势、现代生产的技术条件和技术美学等等几个大的基本方面。

（二）设计的特点

1. “前所未有”的创新性

设计的精髓是“前所未有”，这是设计师必须牢固地在自己的意识中构筑的概念。在学术意义上，只有创造不存在的东西才称得上是真正的设计。在具体实践中，设计不一定要要求所有的内容都是前所未有的，它可以有借鉴、模仿和改进，只要对已经存在于用作参照的事物做细微的改变，哪怕是与其只有一丁点儿的不同，也就具有了设计的意义。例如将一件普通西装的驳领止口上提或者将驳领变宽或变窄，如果这种改变是前所未有的，便具备了设计的意义。生产活动中的许多设计都是这样进行的，大的基本格局不变，只是对某些细节或功能略作改变，便可宣告一项新设计的诞生。这一现象在成熟产品的设计中尤为明显，如汽车外形的设计离不开车轮、车壳和车灯，建筑外形的设计离不开墙体、采光和入口等。

在设计中，“前所未有”是多样性的，既可以是造型的前所未有，也可以是色彩的前所未有；既可以是材料的独特新奇，也可以是工艺的创新设计。从造型的不同要素到材料的千变万化，不管哪个环节选择了哪种结果，只要带有“前所未有”的特点，都可以具有某个方面或一定程度的设计意义。

2. 提出设想和方案

想象是设计产生的孵化器，但是，想象是非常模糊的纯粹意念形式。要把想象变成可行的设计，还要提出具体的设想和方案，即思维的具体化。这是设计必不可少的环节。提出设想和方案是一个将思维转变成可感知形态的过程，它把朦胧阶段的想象逐步清晰化，在一个较小的范围和较短的时间内，选择一种最为恰当的方式表现出来，并为人们所感知。所谓“最恰当方式”包括对设计程序、表现范围和表达方式的选择、评估及其优化，最终体现为对由设计而带来的综合成本与综合效益的考核。这个过程体现了设计的科学性，是现代设计所要求的内容。

设计思维的具体化包括对设计元素、制造材料和加工技术的排列、选用和搭配。比如，以树叶和小装饰品作为灵感来源设计服装产品会产生许多不同的设计结果，在构思时就要考虑具体造型的应用，到了具体应用时还要考虑用在什么品类的服装中，使用什么样的加工技术或者装饰手法等等。如彩图1-1中的手套设计，其灵感来源就是树叶和小饰品，设计思维和应用效果都非常富有创意。

3. 物化的表现形式

所谓物化，是指将设计思维转变成可以用感官感知的实物形式。设计不是纯粹意念形式，不经过物化的设计还是意念中的东西，没有变成现实的存在。对于实物产品来说，它往往要求把计划和构思首先进行视觉化表达，即将设计构思转变成可以用视觉感知的形态，然后要求将这一视觉形态转变成用听觉、触觉、嗅觉或味觉可以感知的实物形态。只有当设计思维以某种形式物化以后，人们对这一思维的认知便有了较为统一和明确的标准。

由于设计种类的不同，物化的形式也有所不同。文字、图形、模型、符号、样品等，都是某种设计的物化形式。比如，建筑设计最初的物化形式是按比例缩小的建筑模型，最终的物化形式是实体建筑物。在服装设计中，服装设计效果图或者直接用材料表现设计构思的实物都是服装设计思维的物化形式，具体包括造型元素的排列、材料的选用、色彩的搭配等所有设计构成要素的表现。

4. 推进和深化的过程

设计是一个“过程”，因为设计是一种必须有时间参与的创造活动，设计会由于时间的推移而逐步深化和完善。同时设计又是一个步骤性、条理性很强的实践活动，有条不紊的思维和物化的秩序对完美地表达设计的全部涵义，具有非常重要的

科学意义。

完整的设计过程至少是从构思产生到样品完成为止。从更广泛意义上说,完整的设计过程还应该分别向两头延伸,即包括实施设计之前的下达和承接设计任务、分析和调研市场需求,以及样品完成之后的生产加工信息、用户使用反馈和设计结果评估。在实际操作中,可以根据某一设计的职责、任务、标的等不同来衡量这一设计活动是否已经完成,因此,设计过程也相应地分为不同的阶段。对于服装行业而言,设计过程的截取一般可分为图纸阶段为止和样品阶段为止。在企业运作中,分工较细的企业可以将上述阶段分解为若干个环节,每个环节是每个设计师工作任务的截取阶段。作为一个全面的设计师,必须通晓整个过程的全部内容。

(三) 设计的分类

设计有非常广阔的领域,不同领域有其不同的特点。在人的生存空间,设计几乎无处不在,大到城市建设、小到针线钮扣等都需要进行设计。对设计种类的概括和划分,可以使我们初步了解常见的设计名目或设计内容,可以看清服装设计在整个设计领域中的位置,从而比较理智客观地看待和评价服装设计的作用和地位。习惯上,人们将设计分为视觉传达设计、产品设计、空间环境设计、综合设计四大类型(图1-1)。

视觉传达设计又叫传播设计,它以信息传递论、符号论与语义学等学科知识为基础,运用视觉元素、视觉语言、视觉途径、视觉运动和视觉心理的原理,对形态和色彩的传达进行系统研究,是一种在人与社会之间用现代设计理念传达信息的设计种类。在表现形式上,视觉传达设计以图像设计为主,音响设计为辅,不仅包含二维空间、三维空间设计,还包含时间因素的四维空间设计,如影视节目、表演等。一般来说,商业设计、印刷设计等是视觉传达设计的重要应用领域。视觉传达设计以语义性为根本。

产品设计是泛指一切实物形态的、具有实用意义的物品的设计。它可视为人类身心功能向外部延伸的产物,工程科学与材料科学等是其重要基础,产品设计必须对设计元素、材料元素、功能元素统筹考虑,力求使三者的结合达到最佳状态。在表现形式上,产品设计主要是二维空间和三维空间的设计,其对象非常具体,通常是人们触手可及的生活用品和工业用品。服装设计属于产品设计中的三维产品设计。产品设计以功能性为根本。

空间环境设计亦称环境艺术设计,是对处于自然界中的人类社会所必需的物质性环境的设计,是通过物质手段对人、物、场所、自然四者之间的关系进行综合处理。建筑设计是其最为传统的领域,城市规划、园林设计、室内装潢等都在其范围之内。环境艺术设计解决功能与美观、法制与舒适、地域与象征、形式与经济等诸多矛盾的对立统一关系。它首先关心的是对象的功能、各个方面相互关系的最佳组合,以及由此而产生的景观形式,将人类活动的全部环境规范在环境艺术的氛围之

承接：PDF电子图书与 随书光盘订制业务

具体详情请点击此处
进入网站了解

也可点击右面的
QQ图标留言给我



点击我
给我留言

书籍图文目录请点击此处下载

关注<我爱书吧> 好书天天读

我爱书吧

www.iobook8.com

内。因此，环境艺术可称为宏观艺术。空间环境设计以空间性为中心。

综合设计是指对设计对象多元的或非常规空间状态的构成要素，按照一定的目的进行组合的设计种类。比如，形象设计是对人物、服饰、化妆和环境等众多因素的组。综合设计还包括一些用抽象形态表现出来的设计程序和设计内容，如管理程序设计、经营方式设计等。

从图1-1中我们可以看出，在庞大的设计体系中，服装设计仅仅处于一个很小的位置，是属于产品设计中三维空间设计的一个种类。

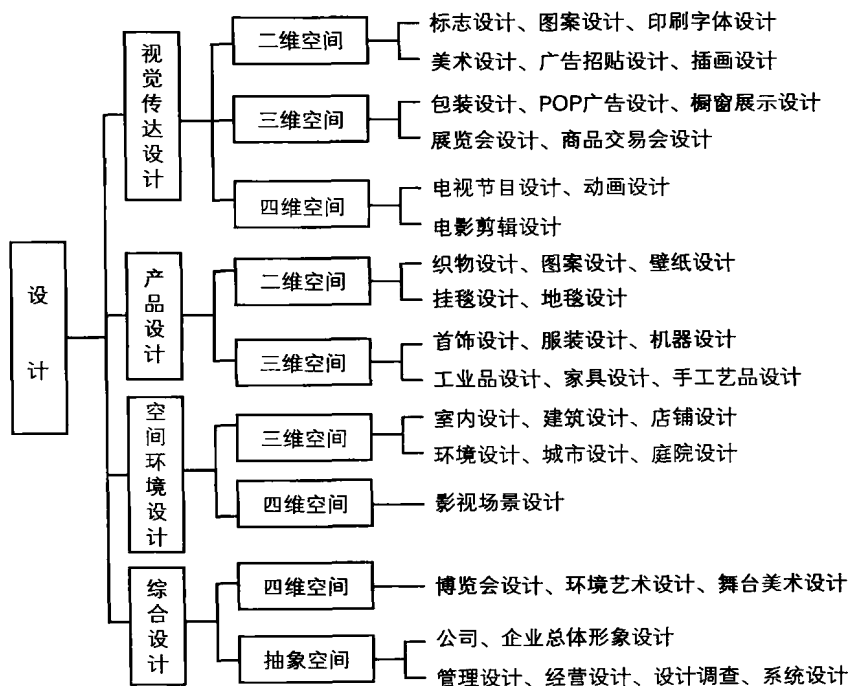


图1-1 设计的分类

（四）设计的发展阶段

从现代设计的观点来看，设计的发展过程大致经历了三个阶段，即装饰设计阶段、生产设计阶段和生活设计阶段。由于人们社会生活多样性的需求，三个设计阶段经常会并存于某一种社会形态。

1. 装饰设计阶段

通常把产业革命以前的设计称之为装饰设计。由于当时生产力低下和技术进步缓慢，人们在这一阶段的生产实践活动经验是以传承的方式积累的，设计观念和工艺技术不可能有革命性突破。这一阶段尚无设计者和生产者之分，“设计作品”往往是单件制作的工艺美术品，通常都是由工匠接受世代相传的加工手段和制作材料

精雕细琢而成。所谓的设计仅仅停留在物品的表面装饰上，将装饰因素在物体表面表现得淋漓尽致、日臻完善，人们则满足于工匠日积月累的精湛手工技术。当时的设计都被视为是对设计作品本体上考虑如何附加外部或表面的装饰而已，对装饰与本体的内在联系以及人与物品的必然关系则很少考虑。可以说当时的工匠师就是标准的装饰图案师。

2. 生产设计阶段

工业革命使社会生产力得到了空前发展，三次工业革命的浪潮使人们的生活质量、思维方式和行动规范产生了翻天覆地的变化，促进了设计史上的生产设计阶段的到来。这个阶段的设计注重与大工业生产方式相适应的计划性和系统性，以工业生产加工方法为前提来确定设计方案。这样的设计往往会剔除大量的手工工艺，采用适合生产流水操作的工艺设计，产品简洁实用、制作规范。由于设计观念的不断改变和新技术的不断完善，新材料和新工艺的使用也日渐突出。另外，这一阶段的主要特征之一就是设计与生产实行分工，设计工作由被称为设计师的人完成。目前，世界上中等发达国家的设计大都处于此阶段。

3. 生活设计阶段

20世纪中叶以来，高新技术的发展使社会以前所未有的速度向前发展。观念的撞击、行为的冲突、信仰的分化以及物质的泛滥使得社会生活空前丰富。这一阶段的设计焦点是以人为本，设计以改善人的生活和适应人的个性为目的，并对人的思想和行为作深入的研究，使设计呈现出多样化和个性化。这一阶段的设计师在进行适应性设计的同时，试图以设计来改变和创造新的生活，设计不仅仅是形式上的东西，其丰富的内容和精神涵义尤为重要。这也是生活设计阶段的重要特征之一。目前，世界上先进国家的主流设计大都处于生活设计阶段，比如，自从有了以提倡“健康、快乐，环保、可持续的生活方式”为核心理念的“乐活族”（LOHAS）以后，设计师们开始关注和迎合他们的生活方式，“非大量制造”、“多样性”和“环保”等产品特征成为生活设计阶段的典型例证。

二、服装设计的涵义

（一）服装设计的概念

服装设计是以服装为对象，运用恰当的设计语言，完成人的整个着装状态的创造性行为。服装是与人类生活休戚相关的物品，设计是其产生过程的第一步，虽然从服装的原始状态开始，设计便包含其中，但是，服装设计的现实概念，则是在服装进入了生产设计阶段以后才被确立的。由于人文思潮、时尚变迁和法律道德等社

会因素对服装的限定，不同历史时期的服装设计手法与内容也不尽一致。

现代意义上的服装设计除了考虑服装所具备的保暖、舒适、遮羞等传统功能以外，还融入了人性关怀、环境保护、生态健康、清洁节能、卫生保健、自我护理等新颖功能，同时，传递企业品牌文化、满足价值追求等精神内涵也成为现代服装设计的重要职责。本书所涉及的主要是现代意义上的服装设计概念。

（二）服装设计的特点

服装设计是诸多应用艺术之一，有其自身的特征。

1. 设计要素和服用功能的统一

服装的设计要素是由造型设计、色彩设计、材料设计、结构设计、工艺设计等几大部分构成的，这些设计要素综合体现服装最显著的外观特征。绝大部分的服装都具有一定的实用功能，蔽体、贮物、防水、防火等功能是根据服装的不同需要而设定的，评价服装设计的优劣，可以从服装的设计和功能是否完美结合这几个方面去判断。任何一件服装都是多种构成因素的综合，是服装功能、服装材料和设计技法等的统一，是实用性和审美性的高度统一。尤其在现代服装设计中，除了特殊作业服以外，服装的审美功能逐渐体现于保护功能之上，其构成因素尤其是审美性因素越来越成为现代服装被社会认可的决定性因素。一件服装的款式设计再好，但如果达不到服装的功能性要求，就不会是好的设计。

2. 以人体为造型基础

服装设计应该属于工艺美术设计的范畴，同其他美术形式一样，服装也要讲究构成的形式、色彩的搭配、比例的分割等。所不同的是它是附着在人体上的，而人体又是一个运动体，所以在进行设计时，必须以人体为设计依据并且受到人体结构的制约。服装是人的第二层皮肤，服装的造型基础是人体，任何服装最终都要穿在人身上经过人体的检验，人体是检验服装设计好坏的最佳尺度，完全脱离人体的设计是缺乏功能意义的。如传统的中国旗袍就强调了女性的曲线美。但是服装和人体也不是简单的对应关系，设计的造型并不是完全顺应人体的外形。尤其在现代服装设计中，服装除了其基本的防护功能外，其审美功能已经越来越重要，好的设计不仅可以突出人体的优点，同时还可以掩盖人体的某些缺陷，服装设计师们采用各种各样的手法创造服装无非是为了更好地塑造人体美。如男士西装的垫肩是为了衬托男性阳刚挺拔之美。

3. 反映社会生活的时代特征

服装是折射人类文明和社会生活的产物，每一件服装都不同程度地反映出这件服装所处时代的特征，反映出当时的科技水平、地理特征、风土人情和宗教信仰，

也反映出民族、文化和着装者的个性。服装发展的历史与人类文明发展的历史密切相关，人们可以很容易地从服装上判别与其有关的人文历史背景。服装设计本身是为了美化生活、满足人类对于美的追求而进行的艺术创作。同其他艺术创作一样，服装设计也要符合最基本的美学原理，有其审美标准，而且这种标准是与社会紧密结合起来的，不同的社会、不同的历史时期服装审美标准不同。这也是人们进行服装预测的依据之一。

4. 艺术形式与技术实现的统一

服装设计看似艺术创作，却又不完全是艺术创作。它是艺术与技术、美学与科学的结合体，既具有艺术性的形象思维，又具有工程性的逻辑思维，如果将两者截然分开，那么，服装设计也就无法存在了。从服装的物质性角度讲，服装设计以人为本，其主要目的是为了穿着，而且随着工业化程度的提高，现代的服装已经不是以前作坊式手工生产，而是设计与现代工业技术结合的产物。所以现代服装设计和其他工业设计一样在造型和技术上有其工业适用性。即使是少量的以手工制作作为特色的设计，也要考虑其技术上的可实现性。

（三）服装设计的分工

一般印象当中，服装设计似乎就是指服装的款式设计。其实，服装设计还包括服装的结构设计和服装的工艺设计，与款式设计相结合形成设计中的三个分工。虽然这三个分工可以由一位设计师统一完成，设计师也应该掌握这三个方面的技能，但是，由于社会分工的不断细化，强调用个人的最强项共同组合完成一个产品。因此，服装的设计工作也顺应社会发展的需要，分化成款式、结构、工艺三个设计方面。在小型服装企业中，这种分工并不明显，在大型服装企业中，则是分工细化、职责明确，设计或技术人员都是独当一面的“专才”，就款式设计而言，可以分为男装设计师、女装设计师和童装设计师，结构设计和工艺设计也可有相应的分工。这也是大型服装公司的产品设计和做工更加到位的主要原因之一。

1. 款式设计

社会上常常误将款式设计看成是造型设计。其实，在现实生活中，造型和色彩是无法完全分离的，所谓“无形不成色，无色不形成”，物体是通过造型与色彩给人完整印象的，因此，款式是由造型和色彩两部分组成的（一般来说，服装款式设计还包括了服装图案设计）。为了学习和研究的方便，我们通常把这两部分内容分开叙述，服装院校也将此作为两个课程分列，款式设计的任务是解释流行概念和提供服装的具体式样。款式设计是一种创造性的活动，款式设计师必须掌握人们的消费心理，熟悉人们的生活习俗，并掌握美学、绘画等多种技艺。通过款式设计能够影响服装流行、美化生活、指导消费、推动生产。

负责款式设计的人就是通常所说的款式设计师。

2. 结构设计

结构设计的任务是将款式设计的结果演绎成合理的空间关系，是将服装款式图分解展开成平面的服装衣片结构图的一种设计，通常以绘制服装裁剪制图的形式反映，是款式与工艺之间的过渡环节。这一环节非常重要，无法跳跃，它既要保证实现款式设计的意图，又要弥补款式设计的某些不足，同时还要考虑到工艺设计的合理性和可实现性。一些小型服装企业中可以没有专职的款式设计师，却不能没有结构设计师。

负责结构设计的人就是通常所说的打板师。

3. 工艺设计

工艺设计的任务是将结构设计的结果安排在合理的生产规范中。服装工艺设计包括服装工艺操作流程与成品尺码规格的制定、衬料与辅料的配用、缝合方式与定型方式的选择、工具设备和工艺技术的选用以及成品质量检验标准等。工艺设计是否合理不仅影响服装的品质，还影响到服装厂商最为关心的生产成本。合理的工艺设计还能反映出设计者的智慧，最有效地发挥企业有限的生产设备的功效。工艺设计往往兼任样衣制作。

负责工艺设计的人就是通常所说的工艺师或样衣师。

图1-2中为三个设计分工各自特点及相互关系：

分工名称	地位作用	工作特点	表达方式
款式设计	整个设计的先导环节。体现服装的设计风格 and 进行结构设计的依据	借助美术形式表达设计构思的艺术性形象思维	服装设计图稿，包括款式、色彩、面料、图案等
结构设计	整个设计的过渡环节。款式设计成败的关键和进行工艺设计的依据	借助工程制图或实物试验的工程性逻辑思维	衣片分解图纸，包括平面打板、立体的裁剪、排料等
工艺设计	整个设计的实物环节。指导服装生产和保证产品品质的手段	借助生产技术和生产设备的工程性逻辑思维	工艺流程制定，包括文字、符号、图表、标准等

图1-2 设计分工及特点

（四）服装设计的发展阶段

与设计发展阶段相对应，服装设计同样经历了三个阶段，而且因为经济发展的不平衡，在现今许多国家或地区中，还有三种设计方式同时存在的情形。这就要求从事服装设计的人员在选择设计对象，进行新产品的开发定位上要有一定的针对性，同时，还要充分地了解自己所处的社会环境与时代背景。

1. 手工作坊阶段

最初的服装出现在自给自足经济的时代，许多服装都是由家长自己制作，后来一些制作技术高超者则被分化出来，形成一种专门的职业。这一历史时期专门从事服装制作的人被称为裁缝，他们的高超技艺和设计能力都是通过世代积累传承下来的，也是以师傅带徒弟的形式来发展的。这个过程很像自然界的生物进化过程，其裁缝技艺的成熟是长年累月依靠经验缓慢积累的。这个时代由于技术进步速度缓慢，各类服装产品的材料和加工办法也相对固定，从而形成了从制作方法到穿着方式等一整套完整的样式，这时的服装设计就是对一些固定样式的选择，还不存在强烈的设计意识，是被称为设计师的人还没有出现的时代。

2. 大批量成衣设计阶段

人类步入工业社会以后，服装产品制造业也以大工业的生产方式飞速发展，服装业进入批量化生产的成衣阶段，批量生产可以满足众多人口对服装的基本要求。机械生产服装的设计方法和手工业时代的手法，在思考方式上有着根本的区别，从服装材料的选择，一直到加工方法、制造方法以及销售等一切要素，都要进行有计划地考虑，即注重设计的系统性和体系性。工业化进程比较发达的地区，成衣业也相对发达，20世纪60年代中期以前，当时信息的传递还主要依靠报刊、杂志、电报、电话等手段，这些手段受地域、时空的限制和影响较大，服装流行是以设计师为中心的，即设计师左右流行趋势。这一时期的诸多国际服装设计大师在引领世界服装潮流的同时，也为自己在工业化社会进程中创造了辉煌的业绩，他们的名字就是最好的服装品牌。

3. 个性化生活设计阶段

随着科学技术的飞速发展，计算机的普及以及数字技术的广泛使用，现代社会进入信息化时代。互联网把地球上的大多数国家和地区连接起来，人们可以通过电脑、电视同步了解世界各地发生的各类事件，服装信息更是如此。人们只要坐在电视、电脑前就可以同步观看世界各地服装大师的发布会，最新的流行信息、流行款式会迅速传遍世界各地。如此迅捷的信息充斥着人们的视觉，不断地培养、增进人们对服装的鉴赏能力，人们越来越不喜欢穿着与他人同样款式的服装，开始寻找适合自己生活需要的有个性的服装设计。生活样式的多样化带来了服装上的多元化，流行不再是由设计师来左右，而是由消费者自己创造，每个服装企业、每个设计师都必须站在消费者的立场上进行设计，接受消费者的选择，设计充分体现在生活的各个方面和角落，生活方式的个性化、自由化带来了设计的多元化，服装设计进入了多品种、小批量的生产阶段。服装设计师应该努力与服装生产企业融合，使自己的设计作品与企业的规模化生产相互适应；企业要不断根据情况调整自己的生产方式，合理安排适应小批量、多品质的工艺流程。服装设计师需要经常性走向社会，

融入到消费者当中，倾听他们的意见，了解他们的兴趣、爱好，站在消费者的立场和思维方式上，从事自己的设计工作。只有这样，服装设计师才能够在信息时代找到合适的位置，才能够被消费者认同。

三、服装设计的条件

（一）主观条件

作为设计主体的服装设计师在设计过程中自身的知识条件、技能条件等对服装设计作品的结果好坏有非常重要的影响。主观条件并非服装本身所具有的，而是设计主体对客体的客观反映，是通过人的视觉、触觉及感觉所表现出来的事物的特征。在这里是指设计师在服装设计过程中个人对服装设计的客观反映，主要体现在服装的造型设计、结构设计和工艺设计中，而造型设计又是最为主要的，它包括服装材料的选定、色彩的搭配等等。服装设计师始终处于服装艺术创作的主导地位，必须掌握人们的心理、爱好，熟悉人们的生活习俗，以及美学、绘画、历史等多项专业知识，即使不直接参与后期的裁剪与制作，也必须保证结构、工艺设计等能体现自己的设计意图。现代服装设计不是单一性的，它是从全方位来审视人们对服装的各方面需求的，归根结底服装是为人服务，以人为本，它必须具备以人的主观判断为依据的服装实用功能。设计师在服装设计中必须具备相应的主观条件，同时还要考虑着装者的穿着时间、穿着环境和穿着目的等客观条件，才能设计出合适的服装作品。

（二）客观条件

在进行实际的服装设计时，应该对服装穿着者的各方面有个基本了解。即使穿着者究竟是哪个具体的人还不明确，也应该在设计时确定假定的穿着者即目标消费群，然后为其设定某些条件，使设计有很强的针对性，提高设计的成功概率。这些条件通常包括以下五个方面，也被称为服装设计的五W条件，即英语的五个疑问词的首写字母，它们分别是：Who（什么人）、When（什么时候）、Where（什么地方）、What（什么东西）和Why（为什么）。

首先是什么人穿（Who）。设计之前，先要搞清楚自己所设计的服装是给谁穿的。消费者是个笼统的概念，不仅有性别年龄之分，也有经济收入的差异，每一种人群都有比较固定的穿着倾向。在服饰文化比较成熟的环境里，很多人都知道自己该穿什么或不该穿什么，甚至在逛商店购服装时，也有比较固定的去处。如果是单件定制，还必须弄清顾客的身体尺寸和皮肤颜色等情况，使设计更加合体，着装状态更加理想。各服装公司制定的品牌路线是将消费者的年龄因素和经济因素作为重要考虑内容的。

其次是什么时候穿（When）。服装的时间性很强。服装的时间性主要表现在两个方面，一是时令季节，即一年中的春夏秋冬四个季节。在四季非常明显的区域，服装的季节感也非常明显，只有在赤道附近等区域，服装才因当地季节变化不明显而变得时令感模糊。二是具体时刻，即一天中的白昼黑夜。如在昼夜温差较大的地区，服装设计一定要适应不同时间气温的变化。在一些比较讲究穿着礼节的地方，一天中的服装要随着时刻的变化而更换，这与一天中气温变化也有关系。

第三是什么场合穿（Where）。场合也即环境因素，是服装设计中必须考虑的因素。场合的概念有两层含义，一是自然条件下的地域，是大环境因素。由于每个大环境都有不同的自然景观和历史背景，服装亦呈现出不同的文化涵义和时尚倾向，例如，巴黎有巴黎的特色，东京有东京的风格，上海有“海派”服装，武汉有“汉派”服装，每个派别都有各自与众不同的服装特征。二是社会条件下的场合，是小环境因素。人们生活在纷繁复杂的社会结构中，与社会结构的各个部分保持着相对均衡的关系，社会的活动场合是这种的关系的表现形式之一，具有各自特定的内容。每个人的穿着打扮也体现出与场合的协调性，例如，工作的场合、休闲的场合、礼仪的场合等均有内容一定的服装与之相配。在现实生活中，对小环境的考虑甚至超过对大环境的考虑。

第四是穿什么服装（What）。这是一个如何选择具体服装和如何组合搭配的问题。即便是某一个人在某个时间的某种场合里，服装上也有多种选择的可能，对着装状态的选择，哪怕是选一枚什么样的别针或一种什么样的口红，都可以反映出穿着者的时尚品位和审美水平。虽然这个问题往往是交给消费者自己解决的，但是，设计师在设计时要在服装中考虑给消费者留有某些解决问题的余地，也就是服装不仅设计得有特色，也要有多种搭配的可能性。消费者一旦确定了某种形式的服装，便已决定了由此而带来的着装状态与他人的关系，从而决定了自己在人群中所扮演的角色。

第五是为了什么穿（Why）。服装从它诞生以来，渐渐地附带了许多目的，人们穿衣服已不仅仅是出于保护目的。服装的造型、色彩、材料和工艺为服装带来了形形色色的象征性，当服装达到了人们所要求的保护目的之后，消费者开始利用服装的象征性为自己服务，还用诸如服装的审美性、时代性、民族性等内容修饰自己。从服装的社会目的上看，在很大程度上，穿服装是为别人而穿的，并不完全是为自己所穿的。社会需要法律秩序和道德秩序，人们需要爱和被爱，这些可以由服装参与实现。穿上礼服既是尊重别人，也是企图获得别人的认同，青年人在穿着态度上格外积极，其潜意识动机是想引起异性的注意。

第二节 服装的构成要素

一、服装物态三大构成要素

要研究和解决服装的有关问题，首先要了解构成服装的要素特别是构成服装的最基本要素，并且理清它们之间的关系。影响服装面貌的原因很多，人、历史、宗教、道德、法律、地理、气候、经济等物质与精神的东西都可能成为引起服装变化的原因。从广义上说，这些东西也可以成为服装范畴的一部分。法国著名的设计大师克里斯汀·迪奥（Christian Dior）说：“凡是我所知道的，我所看到的、听到的一切，我的存在的一切，都可归结到衣裳上去。”正像克里斯汀·迪奥说的那样，构成服装的因素无时不在，无处不在，服装的构成是将头脑中出现的构思，逐步转换为具象的造型形式。我们通常所说的服装的构成，大多数会理解为服装的设计创意、材料、裁剪、缝制等因素，其实这只是服装构成的物态三大要素，也就是作为物质状态的服装，它是由设计、材料和制作这三大要素构成的，也可称为服装的核心构成要素（图1-3）。

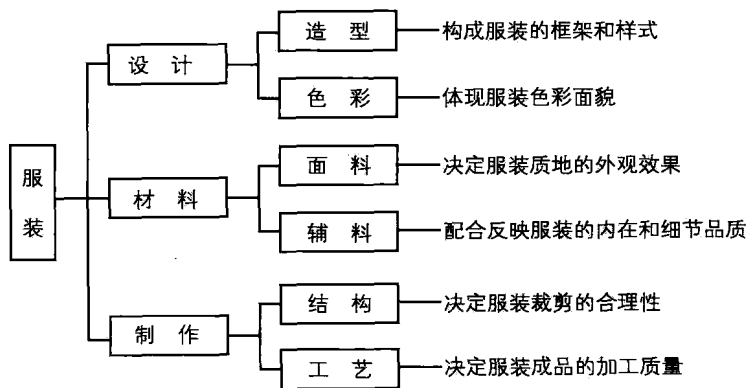


图1-3 服装构成物态三大要素

（一）设计

设计是服装产生的第一步骤，是对服装材料的选择和服装制作手段的限定。服装设计包括两部分内容：服装造型设计和服装色彩设计。服装造型设计是对服装的框架样式的确定，为服装材料和服装制作提供最有效的依据。服装色彩设计是体现服装色彩的面貌，给服装造型和服装材料提供可视因素。在服装设计中，造型设计占第一位置，没有造型的色彩是无法存在的。当某一色彩非常鲜明、响亮饱和时，其色彩形象却能首先映入观者的眼帘；当某一色彩灰暗柔弱，观者的注意力首先会放在能引起其视觉兴趣的造型上。

在设计过程中既可先进行造型设计再配合适宜的色彩，也可以先提出色彩方案再配合适宜的造型。对两种程序的选择可由设计时的工作习惯和客观条件决定。需要注意的是，造型和色彩的表现既可相互加强，也可相互减弱。

本课程着重研究的是服装造型设计。

（二）材料

材料是服装的物质载体，是赖以体现设计思想的物质基础和服装制作的客观对象。高新技术的发展给产品设计领域中的许多门类带来崭新的材料，为这些门类的设计提供了宽广的表现天地。令人称奇的新颖服装材料不断涌现，刺激着设计灵感，改变着服装外观。

服装材料分为服装面料和服装辅料。面料是服装的最表层材料，决定了服装质地的外观效果；辅料是配合面料共同完成服装的物质形态的材料，保证服装内在和细节品质。虽然面料因其所占位置比较突出而显得更为重要，然而，品种繁多且各具功能的辅料也绝对不能忽视。面料和辅料都存在着品质与流行的问题，在与设计意图相吻合和工艺水平一定的前提下，材料品质选择得越好，服装成品质量就越高。

（三）制作

制作是将设计意图和服装材料组合成实物状态的服装的加工过程，是服装产生的最后步骤。制作包括两个方面，一是服装结构，也称结构设计，是对设计意图的解析，决定着服装裁剪的合理性，服装的一些物理性能上的要求往往通过严格的结构设计得以实现。二是服装工艺，是借助于手工或机械将服装裁片结合起来的缝制过程，决定着服装成品的质量。结构与工艺的关系是相辅相成的。一般来说，准确的服装结构是准确缝制的前提，精致的服装工艺是演绎结构的保证。对于常见而普通的款式来说，由于结构一般不会出现太大毛病，工艺就显得特别重要，高水准的工艺师常常可以在制作过程中修正一些较小的结构错误。制作是表现服装设计意图的最后一道关卡，因此，在服装界有“三分裁剪七分做”的说法，此说虽不全面，却相当有道理。

二、服装设计三大构成要素

服装是一种综合性的艺术，体现了材质、款式、色彩、结构和制作工艺等多方面结合的整体美。从设计的角度讲，款式、色彩、面料是服装设计过程中必须考虑的几项重要因素，称为服装的设计三大构成要素。

（一）款式

所谓款式即服装的内、外部结构造型。这里的款式是指从造型角度讲构成服装

的形式，是服装造型设计的主要内容。服装款式首先与人体结构的外形特点、活动功能及其形态有关，又受到穿着对象与时间、地点、条件诸因素的制约。款式设计要点包括外轮廓结构设计和内部线条组织、部件设计等细节设计。

外轮廓决定服装造型的主要特征。按其外形特征可以概括为字母型、几何型、物态型几大类。当确定服装外形时应注意其比例、大小、体积等的关系，力求服装的整体造型优美和谐，富有形象性。服装上的线条不但本身要有美感，而且在款式设计分布排列中要合理、协调，有助于形成或优雅、或潇洒、或活泼、或成熟的服装风格。服装部件是构成服装款式的重要内容，一般包括领型、袖子、口袋、钮扣及其他附件。进行零部件设计时，应注意布局的合理性，既要符合结构原理，又要符合美学原理，以此加强服装的装饰性与功能性，完善服装的艺术格调。

（二）色彩

服装中的色彩给人以强烈的感觉。皮尔·卡丹说“我创作时，最重视色彩，因为色彩很远就能被人看到，其次才是式样。”织物材料缤纷的色彩、不同的色彩配置会带给人不同的视觉和心理感受，从而使人产生不同的联想和美感。色彩具有强烈的性格特征，具有表达各种感情的作用，经过设计的不同配色能表现不同的情调。如晚礼服使用纯白色表示纯洁高雅，使用红色表示热情华丽。设计一套服装或一个系列服装时，要根据穿用场合、风俗习惯、季节、配色规律等合理用色，选用什么色彩、什么色调、几种色彩搭配，都要经过反复推敲和比较，力求体现服装的设计内涵，从而达到不同的设计目的，体现不同的设计要求。

服装纹样也是服装中色彩变化非常丰富的一部分。服装纹样指的就是图案在服装上的体现形式，不同的纹样在服装上有不同的表现形式，是服装上活跃醒目的色彩表现形式之一。在后面的服装设计与服饰图案部分内容中我们将会讲到不同图案在服装上的应用，这里暂不赘述。

（三）面料

面料是服装最表层材料。服装面料是最直观的视觉对象，也是服装设计中最起码的物质基础。任何服装都是通过对材料的选用、裁剪、制作等工艺处理，达到穿着、展示的目的。因此，没有服装面料，就无法体现款式的结构与特色，也无法表现色彩的运用和搭配，更无法反映功能的好坏与完整以及穿着的效果。也就是说，没有服装材料，就无法实现服装的穿着。服装材料的种类、结构、性能等，影响着服装的发展。

现代服装对面料的质量尤其是外观要求越来越讲究。服装造型设计，不但要因材施教，合理运用衣料的悬垂性、柔软性、塑形性、保型性等特点，同时要研究织物表面所呈现的种种肌理效果与美感，使服装的实用性与审美性相结合，提升服装的品质。

第三节 服装设计的基本要求

一、专业知识要求

（一）理论知识

就服装设计来讲，首先必须学习的是服装史和设计理论，因为，服装设计师要善于从优秀的作品中寻找设计灵感，而要想在设计中准确地把握现在的流行，就必须了解服装过去的变迁过程，掌握变迁规律，学习前人的设计经验和传统技巧。不仅要学习中国服装史，而且还要学习西方服装史，还要研究世界各地的民族服装。这样，面对形形色色的国际流行，在吸收和借鉴时，才不会盲目照搬和抄袭。另外，学习借鉴还要注意广度，除了古今中外的服装文化外，其他领域也要尽量去涉猎和学习。因为服装是一种综合性的文化现象，涉及自然科学、人文科学和社会科学三大科学体系中的某些领域。设计师要关注时代的发展，关注热点话题，关注综合性人文主题。设计师的工作内容又是复合型的，既要能把握当时当地的历史潮流和市场变化，又要对自己和竞争对手的实力了如指掌，还要有能力和实力组织生产，实现自己的设计意图，为企业带来利润。因此，设计师要有广博的修养和丰富的经历，要热爱生活，对一切事物都很感兴趣，要有强烈的好奇心。这样在设计构思时，才能广开思路，广泛借鉴。

有了好的设计构思后，接下来的工作就是如何完成和实现这个构思。服装设计效果图是设计构思的视觉性表达手段之一，良好的美术基础可以保证设计构思在平面上的正确表现。具体课程由素描、色彩、服装速写和服装画技法等几部分组成。美术训练的过程也是审美能力和造型能力的培养过程，这两种能力是设计师必须具备的，应该从这个角度认识美术基础的重要性。值得注意的是，由于某些认识上的分歧或教学上的误导，许多人以为美术基础是服装设计中最重要基础，便侧重美术教学而轻视制作技术，其实，美术基础仅仅是表现设计意图的手段和工具，并不是服装设计的最终目的。画得一手漂亮的服装画固然重要，但是，设计意图最终是以实物形态完成的，越过服装画的环节直接用材料也同样可以表现设计意图。

作为服装设计师一定要喜欢服装设计、热爱艺术，要有时尚理念，而且要有深厚的艺术造诣。法国高级时装设计大师克里斯汀·迪奥（Christian Dior）就是具备了建筑、绘画、音乐等多方面知识的一位时装界的巨匠，他的弟子伊夫·圣·洛朗（Yves Saint Laurent）也是一位颇具艺术才华的天才，他的设计灵感来源非常广泛，热情奔放的西班牙风格、华美多姿的俄罗斯情调、单纯豪放的非洲风格、色彩明朗的毕加索风格以及简洁明快的波普艺术风格等都在其作品中有着独特的运用和发挥。活跃于国际时装舞台上的设计大师三宅一生（Issey Miyake）、让·保罗·戈

尔捷（Jean Paul Gaultier）等也都是一些艺术才华出众的艺术家。深厚的艺术造诣决定了设计师们无穷的创造力。同时，服装设计师还要有把握设计效果的表现能力以及较强的审美直觉能力，能发现大众尚未注意的美的东西，具有丰富的想象力和良好的创意思维能力。

此外，作为信息时代的服装设计师，除了应具备基本理论和技能外，还需对现代化的设计工具熟练掌握，如常见的图形、图像处理软件 and 专业的服装 CAD/CAM 以及常见的网络沟通手段和技术等。这些工具的运用不仅可以加快服装设计师的设计节奏，而且，利用软件所产生的“不可预知”的设计效果可能为设计师提供新的灵感和创作素材。

知识积累得越丰富，设计底蕴就越深厚。设计师还必须掌握相当的服装材料知识，服装材料是服装中不可分割的构成要素，对它的熟知有助于更加随心所欲地表达设计意图。相对而言，设计师对服装材料的感性认识比理性认识更重要，良好的感性认识是选择服装材料可靠而有效的依据。此外，服装人体工学、服装心理学、消费心理学、服装市场营销学等等都是服装设计师需要掌握的知识。因此，要成为一名出色的服装设计师，不仅需要具备上述学科和课程的知识，而且还要博闻多识，具备许多课堂上学不到的知识，拥有良好的心理素质和物质条件，才能胜任各种设计任务。

（二）实践知识

设计构思能否实现，有待于运用具体的服装材料，通过一定技巧的结构设计、裁剪、制作工艺来探索其实现的可能性。因此，作为设计师，如果对服装材料的性能、裁剪方法和制作技术等实际操作技能一无所知的话，其构思肯定是不着边际的。经常看到许多服装设计效果图画得挺美，但实际上不可能做出来，或者即使勉强做出来也无法穿用。因此，掌握结构、剪裁、制作的基本技能对于设计师不仅十分必要，而且必不可少。事实上，许多设计的技巧、设计的感受都会在实际制板、裁剪和缝制的过程中进一步强化。服装上的线条和造型绝不是纸面上的线和形，而是立体上的三维空间中的线和形，这种感觉只有在三维空间的实际训练中才能提高。无论是巴黎的高级时装设计师，还是一般成衣企业的设计师，除了用绘画的形式表达自己的设计意图外，主要是在立体的造型上来把握设计的。因此，制板、裁剪和制作技术都是设计师必修的主要课程。

作为一种产品设计，服装设计效果的优劣是由市场来检验的。因此，设计师如果对自己所服务的目标市场一无所知，其设计投产后很可能不被市场认可而造成积压，给企业带来巨大的经济损失。设计师应保持自己的个性和独特的设计风格，但这并不等于无视市场的需求。设计师一定要时刻注意把握市场的新动向，在保持自己的设计风格的基础上，站在消费者的立场上，每个市场细节都了解到位，这样才能在激烈的市场竞争中立于不败之地。设计师要经常了解国内外成衣市场，了解服

装市场以及品牌运作状况,懂得欣赏品牌的优势。服装设计师还要了解服装专柜、批发与零售的经营运作,了解国内外各种面、辅料市场,了解服装生产一线,比如制作、洗水、整染、印花等等各种工序,了解首饰、配饰、美容护肤等市场。在服装设计和品牌运作中,设计师能够独当一面,具有观察、分析、主导与开发服装产品的能力,懂得发现服装市场上哪些服装好卖,发现哪些服装产品具有开发潜力。

二、职业素质要求

(一) 心理素养

作为一名服装设计师,除了具备上述的知识和技能之外,还有一个非常重要的因素,即设计师的心理素养。设计师首先要有敬业精神、奉献精神和团队合作精神,能够以饱满的热情投入自己的设计事业,工作积极主动,兴趣浓厚。同时摆正自己的位置,能否与别人合作,特别是能否与比自己能力强的人合作,往往是一个设计师能否成功的关键。设计师还要善于与企业沟通合作,要善于表达自己的设计思想,善于推荐自己的设计概念,而且要有计划、有市场数据支持自己的设计,还应时刻站在投资者的角度了解服装市场以及品牌运作状况,深入市场,不能闭门造车,更不能异想天开,以减少投资风险。作为设计师,还要有较强的设计质量意识和较高的工作效率,具有超前意识、感觉敏锐,有个性,懂得欣赏其他服装品牌的优势,善于向客户学习,因为他们代表一定的消费群体,相信他们的直觉,要善于根据他们的意见做出正确分析、总结与判断。总之,作为一名合格的服装设计师,具有良好的心理素养非常重要。

(二) 职业素养

作为一名服装设计师,要重视专业资料 and 各类信息的收集和整理,广泛获取专业以外的各种信息,比如科技发展成果、文化发展动态、各种艺术作品、思潮和观念等,以此来拓宽知识面,博采众长,从中获得更多的启发进而产生更好的设计构思。要善于在模仿中学习提高,模仿不是抄袭,而是视之作为一种很好的学习方法。设计师要有一定美学修养,要不断提高审美能力,树立起自我的审美观。培养和提高审美能力是非常重要的,审美能力强的人,能迅速地发现美、捕捉住蕴藏在审美对象深处的本质性的或者独特性的东西,只有这样才能去创造美和设计美,单凭一时感觉的灵性而缺少后天艺术素养的培植,是难以形成非凡的设计底蕴的。设计师还要培养自己对时尚的敏感性,善于捕捉流行信息,对各种信息有准确的领悟能力、全面的统筹能力和充分的展示能力。设计师要善于从看似平凡或者微不足道的事物中发现闪光之处,设计创作的最初灵感和线索往往来自于生活中的方方面面,如果设计师对此熟视无睹,不能发现它们的存在,就不

能及时地去捕捉和利用它们,那么,许多有用的设计素材就会失之交臂。服装设计师要善于用一种时尚的心态接纳新观念、新现象,不能带有先入为主的惯性思维,要学会去接受、思考所有时尚的东西,这样才可能使设计作品与时代同步,甚至引领时尚。服装设计是一门实践性很强的学科,只有通过不断的实践才能真正认识服装,才能获取更多的直接经验,才能做出真正好的有用的设计,服装设计师还要主动为自己创造各种实践机会。

三、课程学习要求

(一) 系统性学习

任何学科都不是孤立的,都与其他学科有或多或少的关联性,前面我们讲过,服装设计学横跨自然科学、社会科学、人文科学几大领域,有诸多与其相关联的周边学科。研究服装设计学,就要将本学科与相关学科进行组合研究,形成一定的研究体系。过去人们仅凭经验意识或外观感觉来处理衣着问题,对于衣物乃至服装没有学术性、体系性的解释和研究,现代社会,随着服装业的飞速发展,对服装设计学的研究必须形成一个完善的体系,才能使服装设计跟得上现代服装的发展。

(二) 理论性学习

任何学科,都有其基础理论,有其要遵循的研究法则。研究服装设计学,首先要进行理论性知识的研究,服装设计学的理论性研究包括两方面,一是本学科专业理论研究,包括本专业基础理论研究和专业设计等,如美术基础、三大构成、设计基础等。二是以与服装有关的相关学科为基础,研究诸学科的有关领域,如服装人体工学、服装材料学、服装管理学等理论知识。

(三) 实践性学习

服装设计学是一门实践性很强的学科,是建立在理论科学基础上的实践科学,因此在理论研究的基础上,必须进行科学的实践研究。对本学科的实践性研究可以采取理论指导先行、实践步步紧跟的方式,在理论学习的每一个阶段,都要进行有关实践。如学习三大构成,就要动手练习;学习结构设计,就要根据所学理论知识动手打板;学习制作工艺,就必须到机器上亲手制作才会真正掌握整个制作过程。随着理论知识的逐层深入,实践能力也循序渐进逐渐迈上更高的台阶。如此学习的结果必然是动手能力的逐步加强,同时也会加强对所学理论知识的理解。同时,还要多进行市场调研。

本章小结

本章对服装设计的基本知识、概念、分类、特点、发展等作了简要介绍，并从服装设计的构成要素、基本内容等方面对服装设计进行了分析，这是服装产业相关人员包括决策者、市场总监、销售部门以及设计师必须要熟知的内容，因而也是这一章的重点。作为学习服装设计的人员尤其是专业院校学生应该在了解这些理论知识的基础上多到市场或者服装企业去做市场调研，从而对服装产业有更切实际、更深入的了解。本章还对作为服装设计师的基本要求和服装设计岗位职责要求以及本课程的学习方法做了简要介绍，合格的服装设计师必须对这些要求非常了解，才知道要掌握哪些知识。

思考与练习

1. 根据不同的几款服装，怎样从服装物态的三大构成角度分析这些服装的设计关键所在？
2. 要成为一名合格的服装设计师，应从哪些方面进行训练？
3. 服装设计三大分工中的相互关系是什么？在何种状态下，哪一方面将是服装产品的决定因素？
4. 从服装设计三大构成要素方面，翻阅搜集并尝试分析世界主要服装设计师的作品。



第二章

服装设计造型要素

第一节 造型与造型要素

一、造型的涵义

（一）造型的概念

造型一词源于铸造行业，原意是指用型砂及模具等工艺装备，浇注模型部件的工艺过程。此后，造型作为动词解，是指塑造物体的特有形象。造型用于名词解，是指创造出来的物体形象。

在设计学科中，造型是指用图形或实物构筑可视形状的过程及其得到的结果。物体处于空间的形状是由物体的外轮廓和内结构结合起来形成的。如汽车、电视机、电冰箱等物体不仅形状不同，特征各异，也有着各自的内在结构。造型便是把握物体的主要特征所创造出的物体形象，是以一定物质材料和手段创造的可视空间形象的艺术。通常情况下，人们所说的造型是指物体的外部特征，包括物体外部的整体与局部、局部与局部、物体与空间之间的关系等等。

造型总存在于一定空间中，表现某种静止的或动态的过程，同时依赖视觉感受，又被称为视觉艺术、空间艺术等。造型的表现是由其使用的材料和手段决定的，由于造型的类别不同，造型创作的特点和表现形式也存在很大的差异。例如，建筑采用不同的建筑材料和建筑手法，建造出可供人类居住、生活和工作的适应性空间造型，是一种具有多维立体造型的艺术形态，同时能够反映出时代科技和生活方式；画家使用不同的绘画工具与材料，通过对具象的或抽象的形态、色彩的描绘，展现的是一种二维平面的艺术形态；服装造型则体现一种形状上的结构关系以及穿着上的存在方式，可以理解为服装款式的表现，包括服装的整体造型和局部造型。服装借助于面料，依附于人体，其造型要完成由平面的材料转换成立体形态的过程，对服装材料的选择以及工艺手段等有其相应的要求。

（二）造型的特点

1. 研究形状的规律

造型是一种由二维或三维空间所表示的形态，可以从空间上下、左右、前后任何一个角度观察它的形状，研究它的美感。造型是有规律可循的，任何造型尤其是立体造型要考虑到其空间形状的科学性以及可实现性，按照一定的逻辑工程思维才能够最终完成。

2. 色彩依附于造型

人们在生活中接触到的任何环境和物体，无一例外都附着色彩与色彩的组合。

任何一件物体给人的第一印象往往是色彩，而其材质和形状对视觉的冲击力则居其次。色彩对造型具有依附性，没有造型作为附着体的色彩则会是海市蜃楼般的虚无空间。依附于造型的色彩是实实在在的看得见感觉得到的客观存在。

3. 具有特定的质感

任何物体都是由一定的材料制作的，并因材质的不同而产生特定的质感，从而使产生不同的心理感应。比如构造建筑物的钢筋混凝土给人以钢硬冷漠的感觉；制作工艺品的琉璃、玻璃、水晶等给人以晶莹剔透的感觉；而制作服装的丝绸、纱绉则给人以柔和飘逸的感觉。不同造型物体要求不同质感的材料与之相呼应。

（三）造型的分类

1. 根据空间状态分类

从造型存在的空间状态出发，造型可以分为二维造型和三维造型。二维造型即只有两个维度的平面造型，三维造型即具有三个维度的立体造型。

2. 根据存在形式分类

从造型存在的形式出发，造型可以分为现实造型、虚拟造型。现实造型存在于可以触摸得到的真实世界，虚拟造型存在于网络游戏等虚拟世界。

3. 根据艺术体裁分类

从造型附着的艺术体裁出发，造型可以分为美术造型、音乐造型、戏剧造型、电影造型等。美术造型又可细分为设计、雕塑、绘画、摄影、篆刻等多种类别。

4. 根据形状特征分类

从造型形状的外观特征出发，造型可以分为有机造型、无机造型、几何造型、自由造型等。上述造型可以以某种混合方式同时出现于一种事物。

5. 根据特定对象分类

从造型的特定对象出发，造型可以分为西装造型、旗袍造型、茶几造型、沙发造型、水笔造型、台历造型等。这是解决实际造型问题的主要抓手。

6. 根据认知角度分类

从造型的认知角度出发，造型可以分为具象造型和抽象造型。具象造型容易与现实生活中的具体事物相联系，抽象造型往往不指证现实生活中的对应事物。

二、造型要素的涵义

（一）造型要素的概念

造型要素是指构成某种造型的主要因素，是某种造型的基本表现形式。对造型艺术的研究就是从这些基本要素开始的，任何造型都是通过这些要素的不同使用而构成各异的形态。这些基本要素可以单独构成某种简单的造型，也可以组合成较为复杂的造型。因此，了解和研究造型艺术的要素与方法对于艺术创作和鉴赏是非常必要的基础内容。

（二）造型要素的特点

造型要素是从空间艺术的角度来理解的，其特点是均有大小、面积、宽度和厚度，而且还有形状、色彩、质地、明暗、虚实等的区别。造型要素是有限的，但是其应用方式和造型特点却是无限的，并由此带来形态各异的造型。同一种造型要素，通过不同的表现方式进行排列会有截然不同的造型结果。因此，通过分析挖掘造型要素在不同条件下的造型特点是创造千变万化造型的基础。

（三）造型要素的分类

点、线、面、体是一切造型的基本要素。造型艺术主要是通过点、线、面、体的基本形式进行分割、组合、积聚、排列，从而产生形态各异的造型结果。就构成理论来说，点的移动轨迹形成线，线的移动轨迹形成面，面的移动轨迹形成体，造型艺术就是运用美的形式法则将这些要素组合而成一种完美的造型。

第二节 服装设计四大造型要素

一点

(一) 概念

点是零次元的非物质存在。表示位置，无方向。设计中的点有大小、形状、色彩、质地的变化，是相对较小的点状物。点在造型设计中是最小最简洁同时也是最活跃的因素，它能够吸引人的视线，使设计中的点能够引人注目。点在设计中代表了东西的存在，并非是一个小圆点，也可是别的形状（图2-1）。造型艺术中的点既有宽度，也有深度，如服装上的扣子、饰品等。

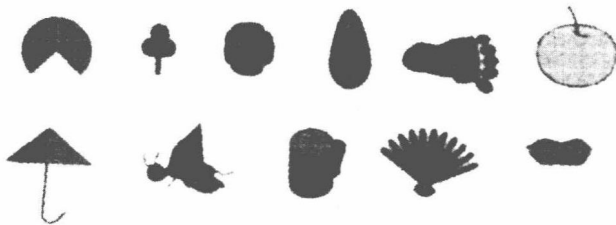


图2-1 设计中的点

（二）构成

1. 位置

在设计中，由于点的位置不同，会产生不同的效果。同样一个点，放置的位置不同，排列的位置不同，都会让人的视觉产生不同的反应。

点在服装设计中经常作为局部造型元素，局部造型的点在服装中会起到画龙点睛的作用，具有比较跳跃、灵活的特点。局部造型的点可以是单点、两点或多点，只是放在局部位置，面积相对较小，通常会用在服装的领角、前胸、底摆、肩部、背部、袖口等位置，当然也会根据设计需要放在任意位置（图2-2）。在服装设计中要恰如其分地把点与服装结合起来，协调服装使之整体统一。

大面积造型的点在服装中比较有艺术表现力,通常会是一件服装的设计重点或特色,这



图2-2 点的位置不同会给人不同的视觉感受



图2-3 下装中大面积点的运用形成面感

类点可以是面料本身具有的点，也可以是后期装饰的点，比如服装中大面积的刺绣。从点、线、面、体的转换性来讲，大面积的点会给人面或体的感觉（图2-3）。

2. 数量

1) 单点

造型中只有单点出现时，这个点往往比较精致醒目。如果平面上只有一个点，那么当人的视线落在平面上时，目光会集中在那一点上，这时的点具有向心性。

当一个点位于一个图形的中心时，它给人的感觉是静止的、平稳的（图2-4A）。

点不在中心而是靠近一边时，这个点便有了运动感和方向感，而有动感的东西会让人觉得活泼灵动，这样的点打破了图形原有的平稳和呆板。因此在服装设计中，一件原本看上去很普通的服装，在某个部位加一个哪怕是小小的装饰，整件服装可能会生动了许多（图2-4B）。

当一个点既不在图形的中心也不靠近一边时，这个点通常会用做装饰性的点（图2-4C、图2-4D）。

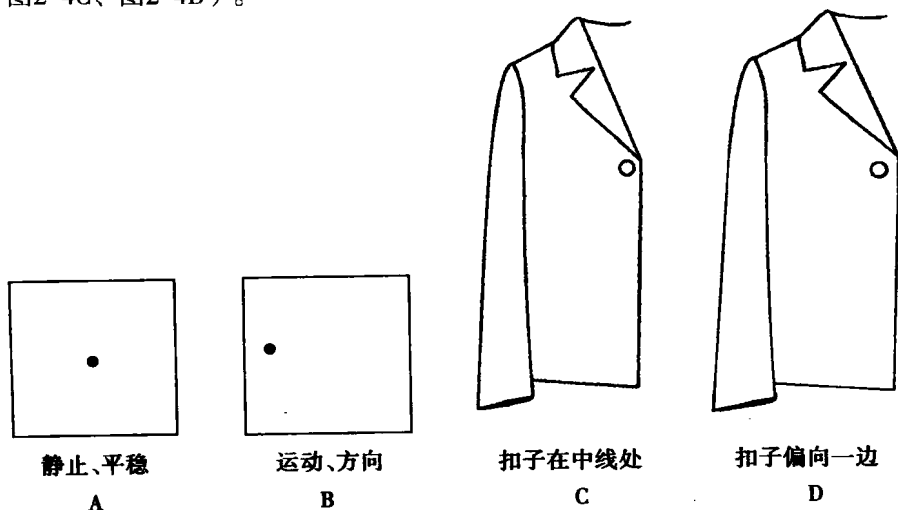


图2-4 单点排列

2) 两点

两点出现在同一个图形中，视觉效果会比单点丰富得多，而且两点间距不同，位置不同，给人的感觉会不同。

以某个图形的中线为对称轴，将两点均匀分布在两边，两点是对称的，让人感觉比较平稳（图2-5A）。

将两点放置在正方形的对角线上,这两个点是平衡的,转动一定角度就可以对称。这样的点给人的感觉是相对稳定中有一点动感(图2-5B)。

把两个点靠近某个角或某条边,这两个点让人感觉向一个方向移动,并且向外边延长,更增加了动感(图2-5C)。

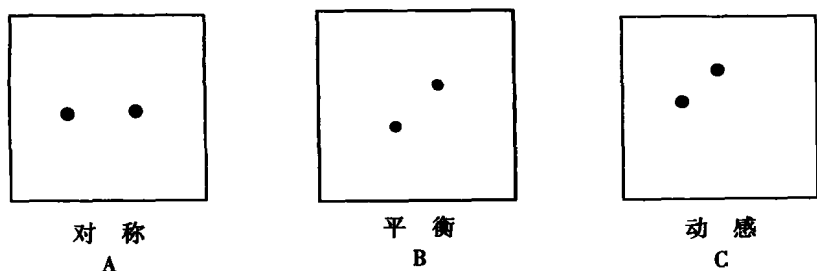


图2-5 两点排列

3) 多点

在同一平面上如果点的数量增多或大小不一的点组合在一起,就会给人以活泼感、层次感、秩序感甚至紧张感。

以图2-5C为基准,沿两点成一线的方向在空间大的地方再加上一些点,当数量达到一定时点原来的动感和方向感会被分解(图2-6A)。

三个点分散在三个角落里,人的视线就会移动到三个点上,使人容易联想起三角形,将所看到的平面分成两个部分,同时视线从一个点依次移动到第三个点,给人一种连动的感觉(图2-6B)。

当弯曲分布的多点形成曲线时,能给人一种流动的韵律感和柔和感(图2-6C)。

大小不同无秩序的点自由地放置在平面内产生变化,给人感觉分散和混乱,但同时又有一种无秩序的活泼感和灵活感(图2-6D)。

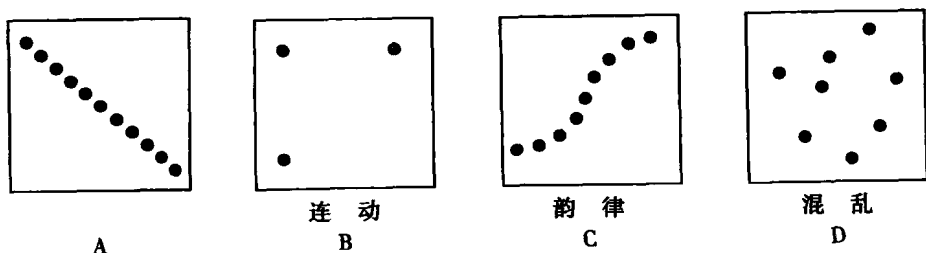


图2-6 多点排列

3. 类型

1) 虚实

服装设计中的虚实包括两方面,其一,当许多条线并列放置,每一条线都在中间断开,由此形成虚点的集合,比如在服装底摆、袖口、领口经常使用丝带,丝带上下穿插,露出的部分就是点的感觉,这样的点给人以视觉上的层次感和柔和感。其二,由于点的材质和制作方式不同形成点的虚实变化,比如,毛皮、皮革等

厚实的面料制作的点大都给人“实”的感觉，而用薄纱、塑料等制作的点则大都给人“虚”的感觉。点的虚实排列可以增加设计上的层次感（图2-7）。

2) 大小

在服装设计中，不同组合的点会给人千差万别的心理感觉。大小相同的点均匀放置在平面上时，给人一种规则的秩序感。大点组合出现感觉大方、刚硬；小点组合出现感觉柔和、女性化。大小不同的点同时出现时则会让人觉得层次丰富、立体感强，大小点形成一定的坡度排列时，还会有一种流畅的动感和韵律感，设计中经常依靠变化点的大小排列来取得设计上的层次感（图2-8）。

3) 厚薄

从厚薄的角度看，点可以分为平面的点和立体的点。平面的点是指在服装造型中比较平薄的厚度不大的点，这类点看上去比较规整、平贴、秀气，这类点排列时也可以利用视错觉的排列方法塑造不同的空间感。立体的点是指厚度较大、有一定体积感的点，立体的点在制作时通常会使用扭曲、翻折、褶裥、层层粘贴或者加填充物等手法做很多造型，立体的点有一定的体积感，视觉上比平面的点要跳跃、冲击力强，而且这类点在设计制作上通常会比较有特色，在创意服装、前卫服装或休闲服装中经常使用（图2-9）。

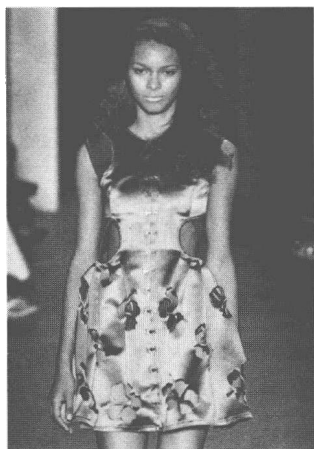


图2-7 点的虚实变化增强了服装的视觉层次



图2-8 大小不同的点同时出现时会让人觉得层次丰富



图2-9 点的厚薄变化可以使造型具有错落有致的空间感

二、线

（一）概念

在几何学上线是指一个点任意移动时留下的轨迹，点的移动轨迹构成线。线有位置、长度及方向变化，没有宽度和深度。但是造型设计中的线可以有宽度、面积和厚度，还会有不同的形状、色彩和质感，是立体的线。造型艺术中的线加入了人的感情和联想，线便产生了性格和情感倾向。线也是构成形式美的不可缺少的一部分，线的

组合可产生节奏,线的运用可产生丰富变化和视错感,可以通过分割强调比例,可以通过排列产生平衡。线的形式千姿百态,运用在服装设计中可取得不同的设计效果。

(二) 构成

1. 位置

线在造型中的位置对造型风格有很大的影响。同样的线造型在服装上放置的位置不同,会使服装的款式、风格等具有不同的表现特征。在优雅风格和经典风格服装设计中,线经常用于服装的边缘设计,比如经常用在服装的门襟、袖口、下摆、领围、侧缝等,服装边缘局部运用的线会使得设计比较整齐,同时随着人体的活动又会增加服装的动感。在休闲服装和比较前卫时尚的服装中,使用线的位置就比较随意,服装的任意处都可以根据设计师的喜好随意使用各种造型的线,体现一种不受拘束的感觉。有的线造型常用于服装的前胸、背部、腰部,而且经常会大量使用,这种应用方式能够突出某一部位的设计效果。巧妙地安排线造型的位置会取得很好的装饰点缀效果(图2-10)。

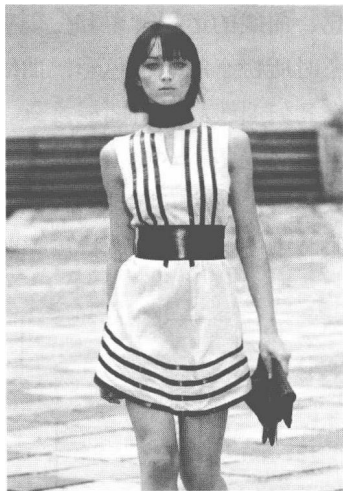


图2-10 服装不同的位置使用线造型感觉多了变化感

2. 数量

在造型中使用线造型元素时,线的数量也影响着造型效果,线的数量少时,视觉效果相对较弱,线造型往往不是设计的主要元素,但是这些少量的线无论从位置上还是造型上一般都是经过精心设计,同时配合色彩、材质、工艺等的变化起到很好的装饰作用。线的数量多时,线的造型效果会比较明显、比较有特点,大量使用线造型时比较引人注目,比如多片面料的层叠、数条蕾丝花边的使用、服装通体使用的装饰线或者面料本身的各种线形纹样等,这些大面积的线造型配合材质特性、色彩、形状、粗细等方面设计因素,往往比较有设计特色,是设计师要强调的设计部分,具有很强的艺术表现效果(图2-11)。

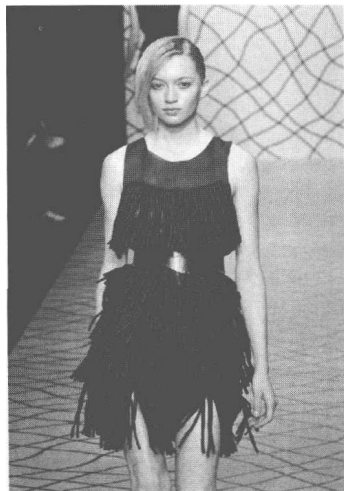


图2-11 大量使用的线往往成为服装的设计特色

3. 类型

1) 形状

从线的形状看,线主要分为直线、曲线和虚线。

A. 直线

直线是两点间的最短距离，直线具有硬直、单纯、男性、刚毅的性格。直线有垂直线、水平线和斜线之分，还有粗细之分。垂直线具有修长、硬朗的感觉，在男装中直线用得较多，直线形的服装有一种威严感和秩序感，如男西装、军装、警服等。水平线让人想起广阔的大地和平静的海洋，给人以广阔、静止、柔和和安定的感觉。斜线使人想到陡峭的山坡、倾斜的风雨，便会产生不安、运动和刺激感，运用在服装上就会产生活泼轻松、飘逸之感。粗直线给人坚强、有力、厚重的感觉；细直线则给人脆弱、细腻、敏锐的感觉。

B. 曲线

曲线是一个点作弯曲移动时形成的轨迹。在服装设计中，与直线型的设计相比，曲线的运用能柔和生硬感，给人以柔软、优雅的感觉，更能体现服装与人体结合时所特有的感情色彩。曲线一般多用在女装设计中，如休闲装及晚礼服设计。线有几何曲线和自由曲线之分。几何曲线具有确定、明了、高级的性格（图2-12），自由曲线是随意画出的曲线，有“C”型、“S”型和涡型，还有各种各样的随意曲线，自由曲线具有柔软、优雅、花哨的性格，使人感到温暖纤细、富于变化，用在服装中就会突出女性特点（图2-13）。

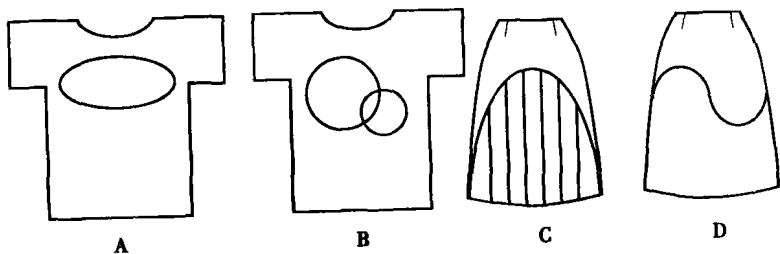


图2-12 几何曲线

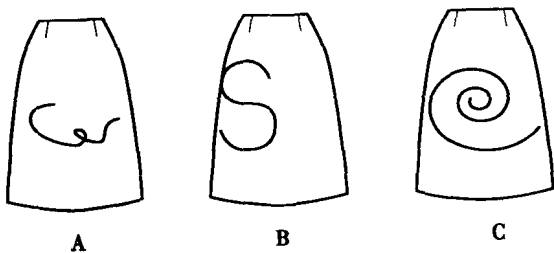


图2-13 自由曲线

C. 虚线

虚线是由点串联而成的线，具有柔和、软弱、不明确的性格。虚线在服装中几乎不用作结构线，而是较多用作内部装饰线，如用线迹做出不同形式的图案，在口袋边角、领口、摆边等处用粗而宽的线迹作装饰等。在休闲风格服装、牛仔服装中经常见到虚线用作装饰线的例子。

2) 粗细

线的粗细从两个方面理解，一是线的宽窄，二是线的厚度（图2-14）。

线的宽窄对服装也有很明显的影响，宽线条看上去明显，给人比较随意、跳跃、刚硬的感觉，多用于男装设计、童装设计和休闲装设计；细线条看上去不太明显，给人隐蔽、柔和、优雅的感觉，多用于优雅风格服装、经典风格服装、职业装、淑女装的设计。

从厚度方面看线有平面和立体之分，平面的线是比较平贴的线，这类线看上去比较规整、大方，优雅风格和经典风格服装以及职业装中经常使用这类线，可以使用线迹、刺绣、蕾丝、分割线等不同表现形式；立体的线有一定厚度和体积感，通常会使用层叠、堆砌、扭绞、搓捻或者加填充物等手法形成，在设计制作上会比较有特色，具有较强的设计感和表现力，这类线在创意服装、前卫服装或休闲服装中经常使用。

3) 虚实

线的虚实也有两种表现，一是线条本身是虚线或实线；二是线条形式的面料是厚实或不透明的，给人比较“实”的感觉，线条形式的面料是轻薄或透明的，给人“虚”的感觉。一件服装中完全使用“虚”的线条会感觉轻飘、柔弱，使用“实”的线条则会感觉沉闷、厚实，而线的虚实排列则可以增加设计上的层次感。比如，一块纱质面料做成服装穿在身上，里面的皮肤若隐若现，看上去有点“虚”的感觉，如果将不透明的面料剪成很多布条拼接在服装上，这件服装就会感觉虚实相间、动静有致（图2-15）。

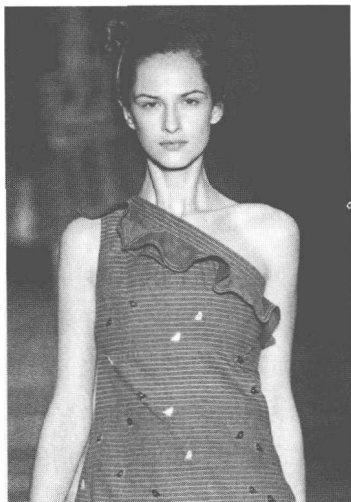


图2-14 细线排列使用给人隐蔽、柔和、优雅的感觉

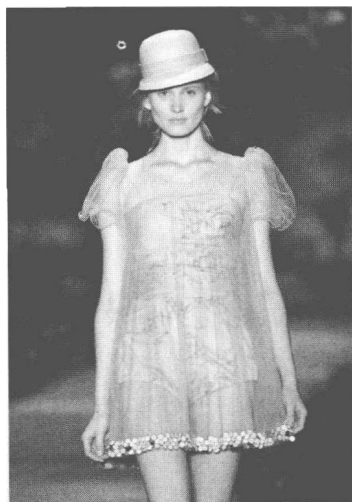


图2-15 透明面料的使用使服装中的线造型感觉虚实相间、动静有致

4) 间距

服装设计中线段的间距指线在服装上排列的远近疏密，服装设计中的线也一定要按照形式美相关原理进行排列，等距离排列的线感觉非常整齐，但是同时也会

觉得呆板，随意排列的线条则比较灵活；线的间距小比较容易突出设计部位，但排列不恰当会觉得繁琐，线的间距大则会有散的感觉。线的排列一定要合理安排间距，同时结合线条的粗细、形状等因素可以增加服装的形式美感（图2-16）。

5) 长短

服装设计中的线条也有长短之分，且不同长短的线条会给人不同的感觉，短线条显得干脆利落，长线条显得柔美飘逸，长短线条搭配使用时，短线条有后退感，长线条则会感觉向前移动，所以可产生丰富变化和视错，增加服装的空间感（图2-17）。



图2-16 密集排列的线条
可以强化其造型特征

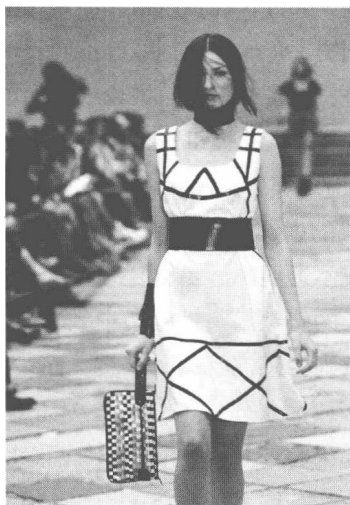


图2-17 长短不同的线组合
使用增强服装的层次变化

三、面

（一）概念

面是线的运动轨迹，是有一定广度的二次元空间。几何学里面可以无限延伸，但却不可以描绘和制作出来。造型设计中的面可以有厚度、色彩和质感，是比“点”感觉大、比“线”感觉宽的形体。造型设计中面是可以制作出来的，面是相对而言的，在视野上要通过线围起来，被围的部分叫做领域，领域边缘存在着轮廓线。如果用线围起来的部分被别的轮廓线包围或分割的时候，就产生了别的领域，这两个领域之间就产生了不同的内容而形成不同的面。

（二）构成

1. 位置

大部分服装裁片是由面形成的，由于面相对有一定面积，所以面的位置安排不如点线灵活，而且服装中的面与面之间拼合时还要充分考虑结构的合理性和工艺

的可实现性以及与人结合时的合体性,所以,除了特别有创意的服装,一般情况下,面的位置安排变化不大。比如,在优雅风格和经典风格服装设计中,面一般是以服装裁片表现为主,而且大都放置在常规位置,感觉大方稳重。但是在创意服装中,面的位置安排经常会别出心裁,吸引人的注意力。同样的面造型在服装上放置的位置不同,也会使服装的款式、风格等具有不同的表现特征(图2-18)。

2. 数量

在造型中使用面造型元素时,面的数量会影响到造型效果和服装风格。面的数量少而且面比较大时,造型风格沉稳大方,但是感觉相对比较呆板,比如职业装中的面造型不会进行太多的分割,可能会通过色彩、材质、工艺等的变化强调变化效果。面造型的数量多时,感觉相对比较活跃,大量使用面造型时比较引人注意,比如多片面料的层叠、大量服装裁片的拼合等,再配合形状、排列顺序、色彩等的变化,具有很强的艺术表现效果(图2-19)。

3. 类型

1) 形状

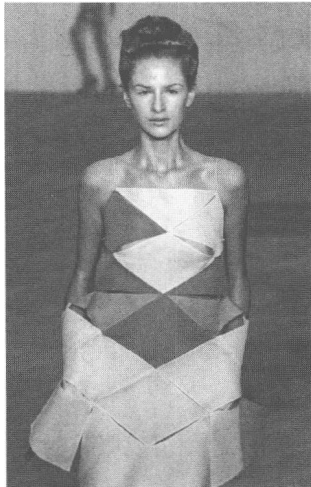
从形状看,面造型主要包括平面和曲面。

A. 平面

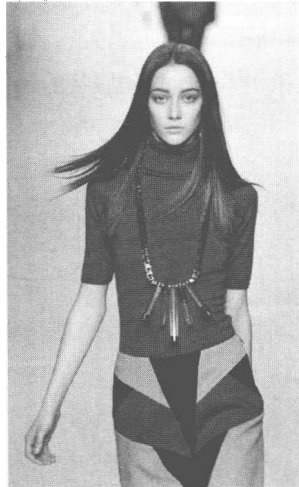
平面主要包括正方形、三角形和圆形(图2-20)。



第2-18 面在服装上的位置变化会使服装的款式、风格等具有不同的表现特征



第2-19 面的数量变化对服装设计效果具有明显的影响



第2-20 不同形状的衣片拼合可以加强服装的层次感

正方形

正方形在基础平面中是最客观的形态,由上下、左右两组线来保持均衡。康定斯基对正方形的轻重感进行了研究,上边的线有一种轻快自由的感觉,而

下边的线则产生束缚和笨重的感觉，左边的线与上边的线类似，右边的线与下边的线类似。这样的正方形给人一种上轻下重的感觉，如果要求在视觉上上下平分的话，那么指定点和线必须把其位置稍向上提一点。正方形造型用于服装感觉比较平稳大方，男装、运动装中用的较多。

三角形

与正方形相比，三角形的构造、方向、均衡具有更复杂的性格，底边宽与高度的关系表现水平与垂直的力的关系。迪奥的A型服装就是三角形在服装上运用的典型例子。

在服装上使用三角形造型的裁片或使用三角型造型做装饰时，不同造型的三角形会带给人们不同的视觉和心理感受。三角形造型底边拉长高度较低时，给人一种安定、笨重和亲切的感觉；底边缩短、高度增加时，就会有一种时髦、尖锐、修长的感觉，女装中常用这种造型；把三角形倒过来，底边在上面，就会有一种力度感，所以男装中常用这种造型。

圆形

圆是最单纯的曲线围成的面，在平面形态中最具有静止感。圆形的面常用于女装、休闲装和童装设计中，在童装设计中为了衬托儿童圆润、胖乎的体型经常使用这种面造型。

B. 曲面

曲面是通过线的运动构成的面，直线运动构成单曲面，如圆锥形、圆筒形的表面，即是单曲面；曲线运动构成复曲面，如球面、蛋形体的表面。面是体的一部分，单纯平面具有面的特征，而曲面则属于立体的范围。曲面用于服装可以增加服装的层次感和立体感，打破服装的呆板，在创意服装和休闲服装设计中用得较多（图2-21）。



图2-21 设计中的曲面

2) 大小

在服装设计中，不同大小的衣片是组成服装的基本元素，这些衣片都是面的表现，大面积衣片制作的服装比较朴实大方，经常用于男装；小面积衣片拼接成的服装比较活泼、柔和、女性化，节奏感较强，女装和童装中的衣片经常分割较多。衣片大小相同或相近时感觉整齐，但设计死板；衣片大小不同时感觉层次丰富、立体感强。大小不同的衣片按一定的规律排列时，还会有一种韵律感（图2-22）。

3) 虚实

面的虚实主要是通过不同厚薄的面料或面料的肌理效果来表现，与线的虚实类

似，由于面的面积比线大，所以如果使用透明面料来表现“虚”的效果时，通常会在“虚”面增加其他设计，以弱化“虚”的感觉，从而避免虚实反差过大造成视觉和感觉上的不平衡。面的虚实相间同样会增加设计的层次感（图2-23）。

4) 厚薄

不同厚薄的面也会使服装具有不同的视觉效果和风格表现，通常较厚的面会显得比较厚重、温暖，但是造型上通常体积感较强，显得比较呆板笨重，这类面在营造舞台效果的表演装和冬装中较多使用，可以通过加填充物、层叠等方法加强面的厚度。较薄的面会显得轻盈、透气，造型通常也感觉灵活、飘逸，这类面常用于夏装、礼服、婚纱等服装中，选用比较薄的面料，很少使用多层面的重叠造型，比较利落大方（图2-24）。



图2-22 大面积衣片制作的服装比较朴实大方

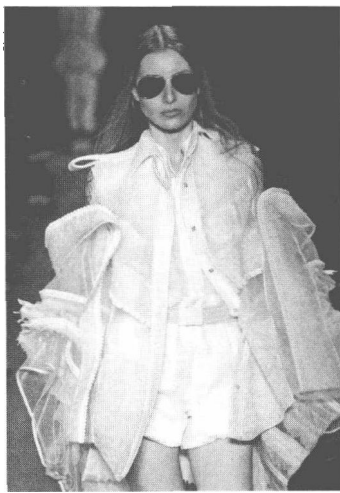


图2-23 面的虚实变化打破了服装的沉闷感

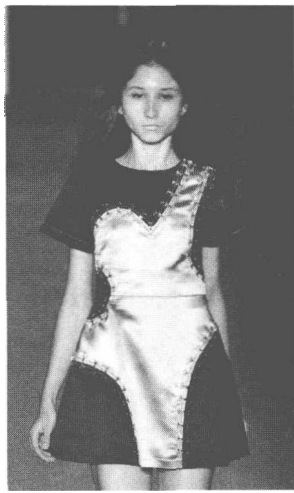


图2-24 厚薄适中的面感觉规整大方

四、体

（一）概念

体是面的移动轨迹和面的重叠，是有一定广度和深度的三次元空间，点、线、面是构成体的基本要素。设计上的体可以是面的合拢和点、线的排列集合等，设计上的体有色彩、有质感。

（二）构成

1. 位置

体造型在服装中的位置变化同样会使服装具有多种不同的设计效果。由于体造型的体积相对较大，在服装中的位置安排相对受限制较多，比如颈部等位置要充分考虑结构的合理性和人体的舒适性。体造型多用于服装的零部件和服装的衣身，比

如在肩部位置经常会使用灯笼袖、羊腿袖等袖型设计,在袖口或袖身也经常使用各种蓬起的体造型设计,使服装显得活泼不呆板,在腰部使用体造型则显得臃肿,裙装的下摆等使用体造型则会感觉笨重但却感觉比较沉稳(图2-25)。

2. 数量

由于体积大,体造型的数量对服装整体感觉影响很大。服装上大量使用体造型时服装会觉得特别繁琐笨重,在日常实用装设计中往往很少使用,但是在舞台表演装中经常大量使用,可以营造舞台效果。服装上少量使用体造型,往往有比较醒目的视觉效果,可以打破服装的单调感,设计中再配合位置、大小的合理安排,增加服装的层次性(图2-26)。



图2-25 体造型的位置不同
会有截然不同的视觉感受

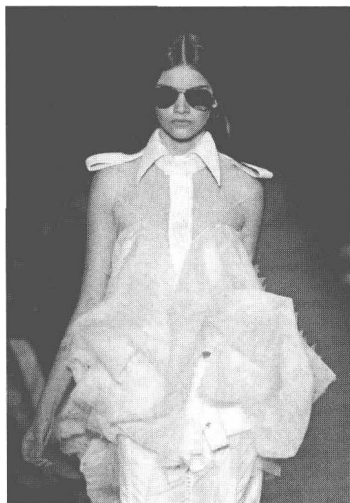


图2-26 体的数量较少时,体
造型特征比较明显

3. 类型

1) 形状

因为点、线、面是构成体的基本要素,设计中的体可以是面的合拢或点、线的排列集合等,比如面的卷曲、重叠或合拢形成体,点线的排列集合、点线构成的内部空间也会形成体,所以体的形状更是千差万别,点线面的任何形状都可以转化为体的形状。体可以是球体造型、立方体造型、圆柱体造型、圆锥体造型,只要是设计需要而且工艺上能够实现,体可以是任意造型(图2-27)。

2) 大小

大小不同的体在服装中可以表现出笨重、厚实、突兀、活泼等感觉。造型比较夸张的裙身或大的零部件、配件通常会有一种稳重感,如西方服装中使用裙撑、体积庞大的晚礼服;冬装中用厚重的面料表现的体则大多显得厚实暖和;服装上体积较大的配件或零部件以及使用工艺手法制作的有一定厚度的图案会让人感觉突兀于

服装之外，非常醒目；服装上体积较小的体则会有一种活泼跳跃的感觉，如在肥大宽松的袖身上系扎出许多小灯笼袖，在服装上使用较多有一定体积感的非点性的饰品等（图2-28）。

3) 虚实

体的虚实主要根据形成体的元素和方式而定，比如，点线构成的内部空间形成的体，当点线的数量比较少，仅仅围拢出一个体的形状时，此时的体仅有几条边缘线，这个体就是虚体，而用面的合拢形成的体就是实体。此外，用面料表现体的虚实与点、线、面的虚实表现相同。过多的虚体放置在一起显得太轻飘，过多的实体排列则会显得太笨重，所以，体造型的使用也要注意虚实变化以体现设计层次（图2-29）。



图2-27 体的造型变化丰富，可以使用任意造型



图2-28 大小不同的体结合运用错落有致、层次感强



图2-29 体的虚实变化可以打破体造型的笨重沉闷感

第三节 造型要素在服装上的表现形式

一、点在服装上的表现形式

在服装设计中点的使用例子很多,如服饰品、钮扣、图案、点状花纹等,这些在服装上起辅助作用的部分,在已完成的着装中都可作为点因素考虑。在服装设计中充分利用点要素的造型作用,能够吸引视线,强调服装的某一部分,起到画龙点睛的作用。(彩图2-1)点在服装上的应用主要可以分为三大类:辅料类、饰品类和工艺类。

(一) 辅料

钮扣、珠片、线迹、绳头等都属于辅料类的点的应用,这类以点的形式出现在服装上的辅料往往都具有一定的功能性,同时还具有一定的装饰性。如钮扣的应用就是最典型的例子,它是许多服装上必不可少的附件之一,起到固定服装,

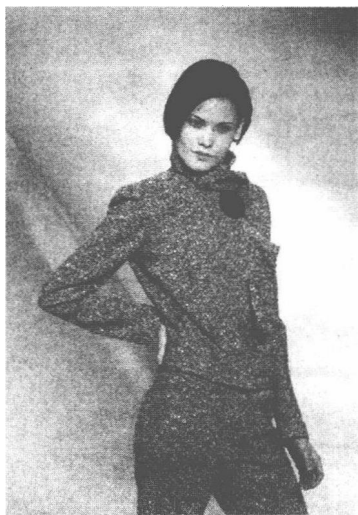


图2-30 一颗大钮扣作为点出现在服装上会有非常醒目的视觉效果

使服装的衣片或者零部件闭合的作用,而且还可作为构成衣服的表现因素使用。在服装中钮扣只占小小的一部分,但钮扣的好坏直接影响着装效果,有时甚至会改变着装效果。服装使用的钮扣的形状、大小、材料、数目及位置不同,其作为点的效果就不同。因此在设计中钮扣的选择和应用是很有讲究的,如西装上的钮扣一般比较大,数目较少,而衬衣上的钮扣则比较小,而且数目一般比西装要多,这与西装要求的严谨挺拔和衬衣要求的随意优雅的风格是相呼应的。当服装上的钮扣更多强调一种装饰效果时,钮扣作为点要素的使用方法和排列方式便显得尤为重要(图2-30)。服装上以点的形式出现的辅料一般都体现了功能性与装饰性的结合。

(二) 饰品

耳环、戒指、胸针、丝巾扣等属于饰品类,相对于服装的整体效果而言,服装上较小的饰品都可以理解为点的要素。服装上的饰品分为实用性的饰品和装饰性的饰品。丝巾扣、小手袋、手表等都是实用性的饰品,胸针、耳环、戒指等则是装饰性的饰品。饰品作为点的要素出现在服装上,可以防止服装过于单调,追求与衣服

的协调过程中着装效果的整体美。有的饰品则是为了与服装的某一部分相呼应，从而追求服装的形式美。此外，饰品还可以表现着装者的个性，作为点要素的饰品有风格之分，并带有不同的情感倾向。饰品的位置、色彩、材质不同，对点的印象和着装效果也不同，总而言之，服装上的饰品能起到突出服装美感、强化服装风格的作用。装饰点一般多在前胸、袋边、袖口、肩部和腰部运用（图2-31）。

（三）工艺手法

刺绣、图案、花纹等属于工艺类点的要素。在服装设计中，在某一处所作的有点的效果的装饰就是单个图案。图案的表现方式不同，工艺手法各异，字母、文字、各种具象或抽象的图形都可以作为点形式的图案出现在服装上，经过刺绣、镶嵌、印染等不同的处理手段达到不同的设计目的。带有点状花纹或水珠花纹的面料是点的排列在服装上应用最普遍的例子。点子图案面料中点的大小与面料的比例、配色不同，装饰效果就不同（图2-32）。通过工艺手法运用在服装上的点的要素，有时往往会是一件服装的设计重点和设计特色。

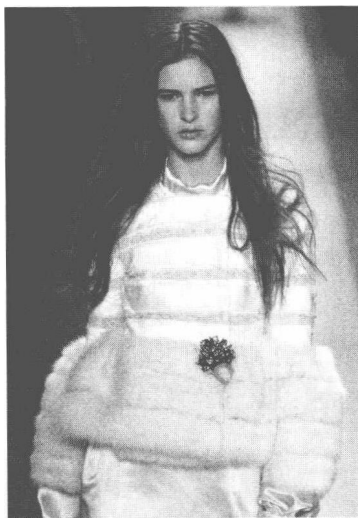


图2-31 饰品作为点装饰出现在服装上醒目而别致



图2-32 点子图案面料是点在服装中的典型应用

二、线在服装上的表现形式

线在服装上的运用非常广泛，是服装设计中必不可少的造型要素。在服装上以线的重复、交叉、放射、扭转、渐变等构成形式，表现服装造型流动、起伏、伸展的空间关系以及疏密、虚实、变化的美感形式。线在服装上主要通过造型线、工艺手法和服饰品等表现。

（一）造型线

服装中的造型线包括服装的廓形线、基准线、结构线、装饰线和分割线等。服装的廓形是由肩线、腰线、侧缝线等结构线组合而成的，是服装中典型的线构成形式。如设计大师克里斯汀·迪奥的“A形线”、“H形线”等廓形线成为颇具代表性的服装廓形。服装裁片的外缘是以各种线的形式表现的，这些线称为结构线或分割线，是构成服装必不可少的线。没有结构线或分割线，服装就难以顺应人体曲面而达到塑造人体美的效果，如开刀线、省道线等是塑造服装立体型重要的线条。一般情况下，同色同质面料的服装裁片拼接时接缝处线的感觉较为明显。结构线和分割线一般多用直线或者弧度不是很大的曲线。



图2-33 此款服装的下摆、领子、帽檐都清晰体现了造型线的运用

服装上除了不可缺少的结构线以外，还有出于形式美的需要而运用的各种装饰线条。这些线条有时出现在结构分割线的部位与之相结合形成结构装饰线，如迪奥最早使用的“锯齿形”线，表现为Z字形或电光形状，常用于底边、袖口、门襟等，再比如公主线或领围线位置经常使用镶边、嵌条等。这类线条的形状也是以直线或弧度不大的曲线为主。装饰线则可出现在服装的任意部位，作为纯粹为了强调服装的美感而运用的装饰性元素，没有什么功能性和实用意义，如女士衬衣前面多条缝褶的运用、童装或女装内衣上花边的运用、精致服装和晚礼服中经常使用的涡形线或波浪褶边等。这类线条可根据设计需要和设计心情自由发挥，圆形线、方形线、涡形线、波浪线或其他自由曲线都可以使用，而且一般不太会受工艺的限制（图2-33）。

（二）工艺手法

运用嵌线、镶拼、手绘、绣花、镶边等工艺手法以线的形式出现在服装上的构成元素，往往有其独特的工艺特点，成为服装的设计特色。运用不同的工艺手法在服装上形成线的感觉是服装设计中经常采用的手法，它可以丰富服装的造型、增强服装的美感甚至会改变服装的风格。在优雅风格、活泼风格、民族风格或者经典风格的服装中经常见到这种线的运用。如传统中国旗袍，经常在两侧开气处或者领线、前襟等处使用镶边、嵌线；很多女套装也在分割线处或领子边缘拼接不同颜色或材质的布条，形成或平行或交叉的线性装饰；裙子的底摆、裤子的脚口、上装的袖口、领边等经常成排使用绣花或流苏等；晚礼服上则经常用亮片、珍珠、人造宝石等缝缀出各种线的形状，如用长短不同的珠串在前胸处进行排列，或参差不齐，或排成字母形如V形等，然后将其一端在领围线处固定，另一端自然下垂随人体运动可自由摆动，形式自由活

泼而又富有韵律感。还有的手绘服装也运用不同的绘制工具在服装上像做平面构成作业一样绘制各种线条,表现不同线条的不同情感。服装上工艺线条的种类非常繁多,只要掌握了各种线条的性格特点以及形式规律,再对各种工艺特色有所了解,就可以运用自如,在设计中随意发挥,创造出各具特色的服装形式(图2-34)。

(三) 服饰品

在服装上能体现线性感觉的服饰品主要有项链、手链、臂饰、挂饰、腰带、围巾、包袋的带子等。这些饰品通过色彩、材料和形状的不同变化,就会取得不同的视觉效果,从而达到不同的设计目的。从造型要素角度讲,服装总体上说面感最强,线性饰品可以通过与服装“面”构成的交叉或呼应,打破平面呆板的形式,对服装形成造型上的补充。如一条普通的连衣裙,如果在中间束一条腰带,原本单一的平面被横向断开,视觉上就会感觉有了一点层次感;一件款式简洁的T恤配一个单肩斜挎式的休闲包,将包带进行颇有创意的设计,就会打破原有形式上的单调感,形成对T恤衫的漂亮装饰;造型简洁、曲线优美的晚礼服则经常运用款式新颖的项链、挂饰等来丰富造型;风衣、大衣、羽绒服等冬装则可通过与围巾或其他饰品搭配取得丰富的视觉美感(彩图2-2)。



图2-34 用工艺手法在领围、门襟、袖口、底摆等处形成的线使服装别具韵味

(四) 辅料

服装上表现线性感觉的辅料主要有拉链、子母扣、绳带等,兼具使服装闭合的实用功能和各种不同的装饰功能。这类辅料在运动装、休闲装和前卫风格的服装中使用得比较多。拉链是服装上使用最多、出现频率最高的线性辅料,现代服装设计中,拉链的品种非常繁多,色彩、材质、形状等都较以前有了很大的突破,拉链头的造型也是分别适应不同的服装进行设计,装饰功能越来越明显。拉链可运用在服装的多个部位,如用在门襟、侧缝、领围线、袋口、帽子、袖口、脚口、膝盖等处,在服装上可重叠排列、粗细长短交错搭配,还可充分运用彩色拉链丰富的色彩变化,这都会在服装上形成丰富的层次感和饶有趣味的韵律感。绳带和子母扣等也是许多服装上经常用到的辅料,根据不同的设计要求可自由选用,如尼龙绳带、布绳带、丝带等(图2-35)。

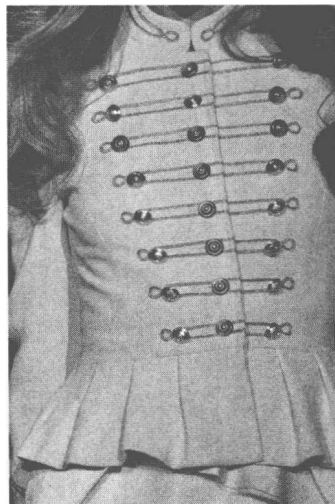


图2-35 门襟处的线性辅料装饰打破了服装的平面呆板感

三、面在服装上的表现形式

面的造型构成是在服装立体形上利用面形材料,以重复、渐变、扭转、面层和面群排列等构成形式,使服装立体形具有虚实量感及空间层次。面做成的服装层次感强。在服装设计中,由于所用材料的质感性能不同,各类织物的悬垂性和成形状态也不同。因此要根据服装整体风格、设计意图及风格,选择适当的材料来表现服装的面造型。服装上的面主要表现在以下几部分。

(一) 裁片

服装是由裁片组合而成的,除了一些极少的点、线形式的裁片以外,大部分服装裁片都是大小不一的面,这些面围拢人体以后,形成了服装的体。服装的裁片经过缝合出现在同一个面上,这样的服装显得非常规整大方,如一般职业套装的裁片大都非常平整地拼合在一起。有些服装的裁片则会层叠出现在不同的面上,再经过不同面积、形状、材质或者多种色彩的搭配,使服装的视觉效果非常丰富、富有层次和韵律感。这在民族风格的服装中最为明显。不同色彩的服装裁片拼接在一起时面感较为突出。值得注意的是,同色面料拼接,主要呈现出线造型特征。只有不同色面料拼接时,才会产生面造型特征(彩图2-3)。

(二) 零部件

服装上的零部件如比较平伏的口袋、领子等是服装上局部面造型的表现,特别是一些装饰性的部件如披肩领、袒领或大贴袋等。局部面造型在与服装整体相协调的同时,通过形状、色彩、材质以及比例的变化,会在服装上形成不同的视觉效果,是对服装整体的面造型或体造型的补充和丰富(图2-36)。



图2-36 这款服装的领子在服装上表现出面感,与服装相呼应

(三) 大面积装饰图案

服装上经常会使用大面积装饰图案,而且图案往往会成为一件服装的特色,形成视觉中心。装饰图案的材质、纹样、色彩、工艺手法非常丰富,可以很大程度上弥补面的单调感。大面积使用装饰图案的服装一般造型利落,结构简单,一般为单色面料,整件服装上很少同时使用多种颜色。否则会显得太过花哨,重点不突出(彩图2-4)。

（四）服饰品

服装上面感较强的服饰品主要有非长条形的围巾、装饰性的扁平的包袋、披肩等。相对于服装整体搭配而言，帽子可以当作点或体的要素，但是某些种类的帽子如无顶遮阳帽、帽檐或帽围面积较大的帽子也可以理解为面造型在服装上的运用。特别是一些创意服装，帽子可能会很夸张，具有极强的面感。披在肩上的方巾、三角巾等面感则较为明显。根据服装不同，可在服装上创造性使用不同面积的服饰品（彩图2-5）。

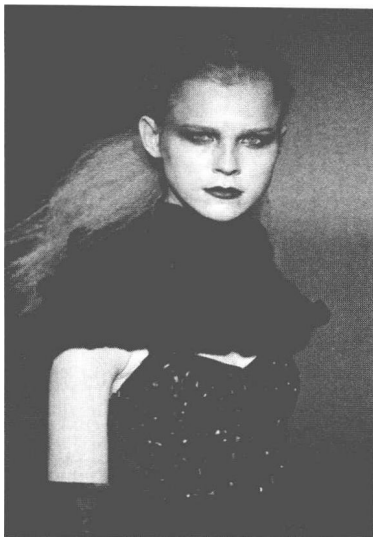


图2-37 服装前胸部位采用了特殊工艺手法，面感较强，体现了服装的设计特色

（五）工艺手法

用工艺手法在服装上形成面的感觉是许多服装经常用的手法。这兼有图案的某些特点。一是对面料的部分再造，如三宅一生经常运用这种手法，经过不同工艺在面料上缝制成线形，再由点线的纵横单向排列或交叉排列形成面；或者先缝制出单个点的造型，点的排列形成线，再通过线的排列形成面。二是在面料上缝上珠片、绳带等，经过排列组合形成面。创意服装、表演服装或晚礼服经常使用这种手法（图2-37）。

四、体在服装上的表现形式

在服装中，体感强烈是指服装衣身体感强、有较大的零部件明显凸出整体，或局部处理凹凸感明显的服装。体造型形式的服装显得很有分量。服装中的体造型主要通过衣身、零部件和服饰品来表现。

（一）衣身

服装的整体部位如蓬松的大身、裙体、皱褶面料等都是体的表现。对于一般的实用服装来说，可能不会有太过强烈的体积感，但在许多表演服装设计、创意服装设计、华丽、繁复风格或晚礼服、婚纱的设计中体造型表现却非常明显。如多层裁片叠合缝制的服装，皱褶面料反复堆积的服装，使用裙撑的膨大的裙体，或者用绳带、抽褶等反复系扎而成的服装部位如多层灯笼裙的裙身、灯笼裤等。此外，冬装的体积感也相对较强，如肥大蓬松的羽绒服、裘皮大衣等。体感较强的衣身通常在制作上工艺复杂、程序繁多，比如缝制之前首先要加多层衬料对衣片进行定型、在双层材料中间使用填料使之膨起或者先要使用硬纱或铁丝、竹片等制作撑垫物。体

造型的衣身通常都是用立裁的方式完成，平面的剪裁方式往往难以塑造理想的立体形（图2-38）。

（二）零部件

突出于服装整体部位的较大零部件大都具有较强的体积感。这类零部件在前卫风格、松散风格、繁复风格和硬朗风格的服装中经常出现。如“嬉皮”服装上造型奇特、硕大无比的坦克袋，休闲服装上的大装饰袋，宫廷式服装上使用的灯笼袖、束肘袖，演出服上造型夸张、蓬松凸起的大领子等。这种零部件同衣身的制作一样工艺复杂，需要有精湛的制作技巧，对面与面或体与体之间的接合转折都要经过精心缝制，较多使用立裁方式。而且在定型整烫时也要小心，不要破坏造型效果，一般使用蒸汽喷雾的熨烫方式。多选用塑型效果较好、容易定型的面料（图2-39）。

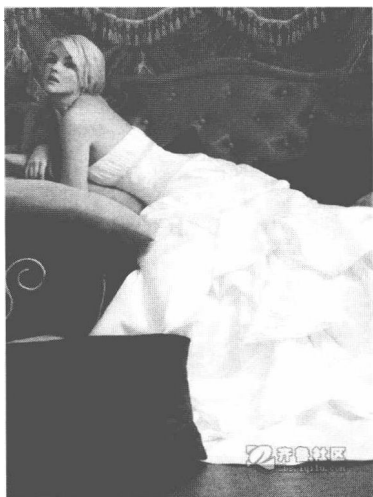


图2-38 此款服装的下半部分体感很强



图2-39 图中体感较强的零部件是此款服装的设计特色

（三）服饰品

服装上体积较大的三维效果的服饰品如包袋、帽子、手套、手拢等都是体造型。包袋、帽子是体感最为明显而且也是服装整体搭配中使用最多的服饰品（彩图2-6）。

第四节 造型要素之间的相互关系

一、概念的相对性

点、线、面、体的概念都是相对而言的，有一定的模糊性。相对于造型物整体而言，整体上的某一部分可以看作是一个点，但它本身可能是一个较小的面或者是几条线，抑或是一个小小的体；同样道理，小面积的体可以看作点；细长的体可以看作线；线缩短长度可以看作点；而大点则可以看作面等。

点面相对，平面的点由小变大，点要素逐渐变成面要素（图2-40A）。

点线相对，线条越来越短，线要素逐渐变成点要素（图2-40B）。

点体相对，立体的点体积越来越大，点就变成了体（图2-40C）。

面体相对，面的厚度逐渐增加，面逐渐变成了体（图2-40D）。

线体相对，将一条细线加粗到一定程度就形成了体的概念（图2-40E）。

环境相对，放在大环境中的元素与放在小环境中的元素会有不同的概念。如图前面的可以理解为点，而后面的则可以理解为面或体（图2-40F）。

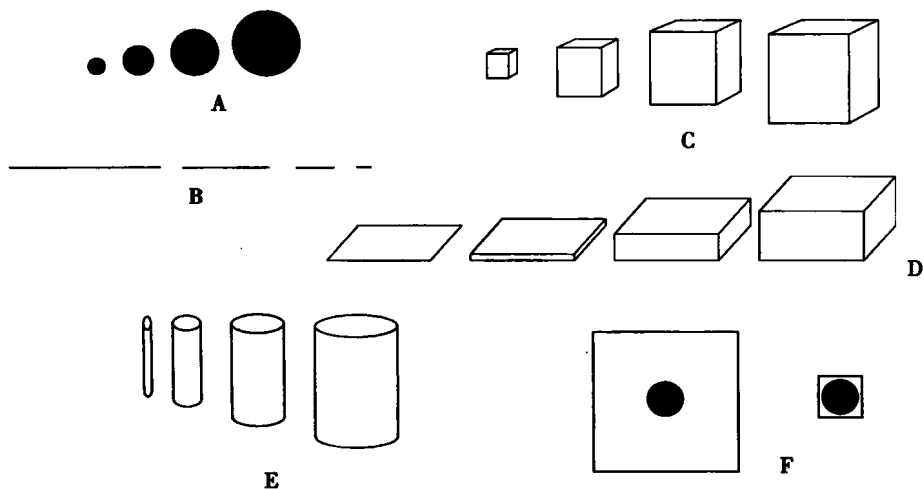


图2-40 点、线、面、体的概念相对性

造型要素概念上的相对性在服装上也有非常明显的表现。钮扣在服装上是一个小小的点，可是如果在创意服装中使用一颗硕大的钮扣就变成了面的运用。在服装上使用平贴袋是面的表现，如果在口袋与衣片之间再加缝一片布片或者将口袋使用填充物，就变成了立体的口袋。一朵小小的绢花装饰在领口相对于整件服装来说是点的要素，可如果是一朵大的绢花则是非常明显的体。点、线、面、体的概念与周围的环境也有很大的关系，如同样大的一个装饰图案，如果放置在一件长曳及地、

蓬松肥硕的晚礼服上,可能会是点的感觉,而如果放置在一件小小的胸衣上,则可能会是面的运用。因此在服装设计中,对造型元素的运用一定要灵活处理,切不可死抠概念,应该根据造型元素与周围环境之间或者造型元素相互之间所形成的比例关系来确定其概念,从而可以针对设计的具体情况进行调节。

二、形式的可变性

在造型设计中,点、线、面、体的造型形式是多种多样的,不同的组合形式可以完成点、线、面、体之间的相互转化,从而取得不同的设计效果。

点面转换,多点堆积在同一平面,点的组合形成了面(图2-41A)。

点线转换,多点排列成一行,在视觉上取得了线的效果(图2-41B)。

点体转换,多点在空间堆积出一定的宽度和厚度,点的集合形成了体(图2-41C)。

线面转换,多条线并列放置在同一平面,线的集合形成面(图2-41D)。

线体转换,多条线放置在多个平面上,每个平面依次叠合或交叉就会形成体(图2-41E)。

面体转换,面的层叠旋转形成体(图2-41F)。

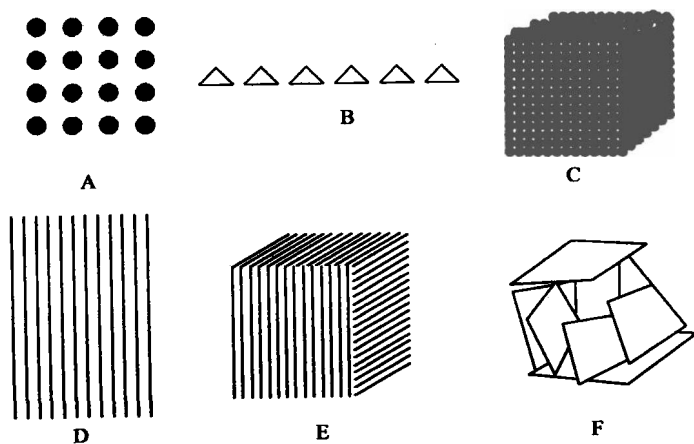


图2-41 点、线、面、体的形式可变性

利用造型元素形式上的可变性进行设计可以创造出千变万化、纷繁复杂的服装造型。比如单颗小巧精致的丝网花是一个别致的装饰点,把无数颗相同的丝网花或有序或无序地在服装的衣片上进行排列,就会形成一个漂亮别致的面,再把更多的花在服装上进行层层叠加,就会形成一个造型饶有趣味的体(彩图2-7)。再如三宅一生设计的这款服装中,多点集合产生面,面具有一定的厚度又具有了体的感觉,多条线并列则产生了面,整件服装完全利用对面料的肌理处理表现了点、线、面、体之间的互换性。在形式上形成凹凸有致、造型丰富的视

觉形象,给人一种构思巧妙、设计精到的感觉。许多服装上经常还可以见到多点变线的运用,这种方式经常运用在服装的底摆、袖口、领围等处,通常是单个的图案或其他装饰性元素重复运用。多条线的堆积也会形成体,比如一些创意性毛皮服装的设计中经常用许多条动物毛皮围绕人体缝制或捆扎成服装。通常情况下,服装中的体都是实体,但在创意或表演性服装设计中,还经常用虚体来表现服装的造型,形成一种虚实相间、错落有致的独特造型。这其实是线体互换的造型结构,如用铁丝或竹片等围拢成规则或不规则的形状,或者用丝带在人体上层层缠绕等。

三、造型要素在服装中的造型风格

(一) 点的造型风格

不同的点运用在服装中会有不同的造型风格,带给人不同的心理感受。有的点显得比较活泼,如服装上装饰用的各种小饰品、大量使用的钮扣;有的点显得醒目跳跃,如服装上袖口、领边、底摆等处使用对比色的图案、服饰品等;有的点则显得琐碎,如小点子没有规律或面面俱到的排列;有的点又比较规范,如职业装门襟的扣子、衬衣的领结、领花等。此外,点还可以在服装上表现出混乱、协调、平衡、稳定或不安分等多种风格(图2-42A~C、彩图2-8)。



图2-42A 钮扣作为装饰点大量运用在服装上有一种活泼感

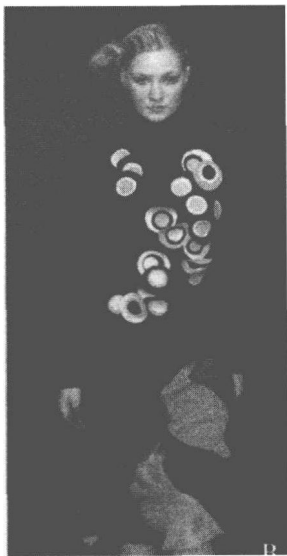


图2-42B 上衣的装饰点跳跃醒目,与下装形成呼应



图2-42C 服装上立体点的运用弥补了服装的平面单调感

(二) 线的造型风格

线在服装上的运用也会使服装造型表现出不同的风格倾向。如造型简洁的丝绸晚礼服或大衣的廓形线,线条舒展大气;使用轻薄或悬垂感强的面料制作的服装,

线条自然流畅；面料本身具有的细条纹，则会让人感觉线条纤弱，粗条纹又让人感觉刚强；有些线条还会让人觉得柔美、朦胧、华丽或者优雅（图2-43A~C、彩图2-9）。

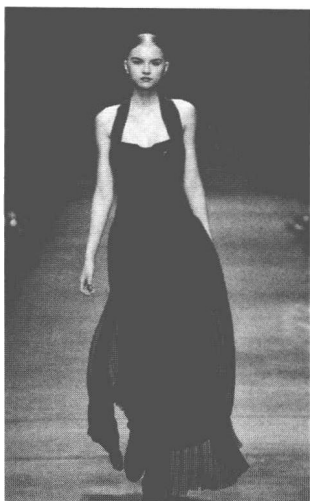


图2-43A 图中的晚礼服线条轻盈飘逸，悬垂性好

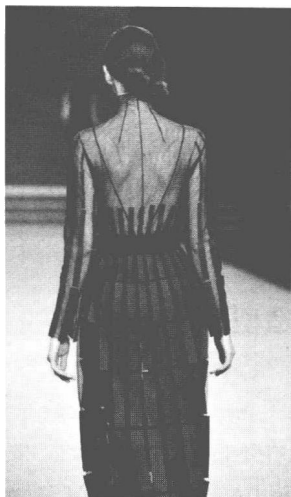


图2-43B 图中服装的粗线条感觉硬挺，细线条感觉纤弱



图2-43C 轻柔的面料使用柔美的线条使着装者更显女性妩媚

（三）面的造型风格

在四大造型要素中，面感的表现最为明显。面在服装中的造型风格也是非常多样化，即使同样的面由于其排列方式不同也会使服装具有截然不同的风格。面在服装上可以表现出层次感，如多层服装裁片的叠层缝合；面还可以表现出朴实感，如没有装饰或很少使用分割线的休闲风格或自然风格的服装，有的面还让人觉得平板，如中性服装、T恤的衣片几乎没什么变化。面还可以使服装表现出繁复感、华丽感、旋律感或者笨重感（图2-44A~C、彩图2-10）。

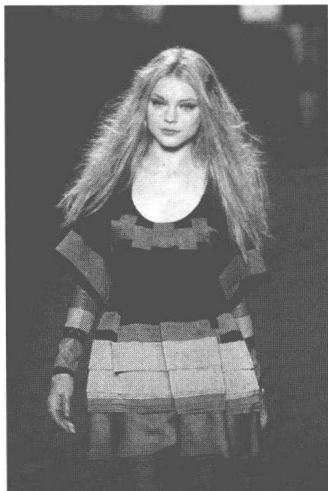


图2-44A 多层裁片叠层缝合增加了服装的层次感

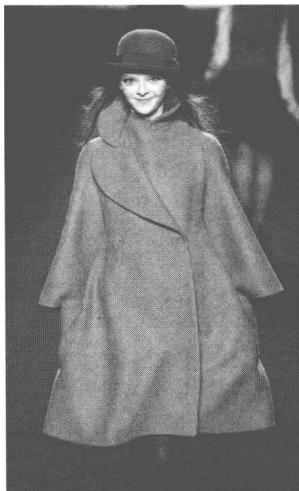


图2-44B 整体服装分割或装饰很少，感觉简洁高雅



图2-44C 面感很强的服装较少变化，往往显得呆板

（四）体的造型风格

体在服装中可以表现出笨重、厚实、突兀、活泼等感觉。造型比较夸张的裙身或大的零部件、配件通常会有一种笨重感，如西方服装中使用裙撑、体积庞大的晚礼服；冬装中用厚重的面料表现的体则大多显得厚实暖和；服装上体积较大的配件或零部件以及使用工艺手法制作的有一定厚度的图案会让人感觉突兀于服装之外，非常醒目；服装上体积较小的体则会有一种活泼跳跃的感觉，如在肥大宽松的袖体上系扎出许多小灯笼袖，在服装上使用较多有一定体积感的非点性的饰品等（图2-45A-C、彩图2-11）。



图2-45A 庞大的裙体给人以笨重的感觉

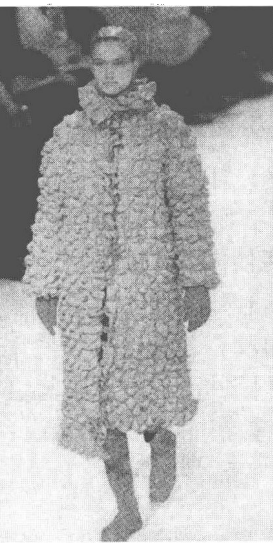


图2-45B 厚实的体感觉比较温暖



图2-45C 膨起的袖子与底摆感觉突兀于人体之外

四、造型要素在服装中的应用特点

造型要素的应用方式主要分为单一要素的结合使用和多种要素的结合使用两种。

（一）单一要素应用特点

单一要素结合是指在整件服装或服装的主要部位只使用一种造型要素。通过单一要素在大小、方向、体积、数量、面积、位置上的变化，结合色彩、材质的对应使用，取得造型上的统一感和视觉上的整齐感（图2-46）。



图2-46 图中相同的点变化一下色彩同样具有变化感

1. 优点

单一要素的结合在视觉上会给人一种有秩序感和统一感。在比较严谨正规的服装中经常使用单一元素的组合，在服装中极易形成协调，使服装非常优雅大方。利用单一要素通常是通过重复、穿插、层叠等排列形式，在服装整体感中找到灵活的因素，丰富服装的造型表现。比如点子图案面料的运用、用镂空或剪切的花纹通体分布在服装上、或者在服装上重复使用点状装饰等，这种表现方式在造型上一般不会出现太强的冲突感或繁琐感。

2. 缺点

单一要素的结合，容易使服装造型显得单调和死板，如果运用得不够熟练，就会成了元素的堆积罗列，过于生硬，流于俗套。所以在运用单一要素进行设计时，更要讲究形式上的美感和韵律感，将同一元素进行大小、形状、色彩、材质上的不同变化，从中寻求与众不同的设计。

（二）多种要素的应用特点

多种要素结合是指在整件服装或服装的主要部位使用多种造型要素。通过多种要素在要素的性质、形状、形态、主次、层次上的组合，结合色彩、材质的对应使用，取得造型上的变化感和视觉上的丰富感（彩图2-12）。

1. 优点

用点、线、面、体多种要素来塑造服装的立体型，可进一步丰富服装的造型表现，并且可以弥补某些服装造型或结构上的不足。服装造型中线的纤细稀疏可由面对空间的包围来弥补；面的空漠单调又可以用点、线的凹凸起伏来丰富；点的单一可通过线、面、体的组合围绕来增强设计力度。多种要素的结合使用可以使造型的空间、虚实、量感、节奏、层次达到和谐与统一，使得设计非常富有艺术感染力。

2. 缺点

多种要素的结合运用如果不符合形式美的原则，或者生搬硬套某种元素，就会使服装造型显得比较均衡呆板，没有视觉中心和设计亮点，甚至使整件服装显得太繁琐，完全成了量的堆积，毫无美感可言，这是许多初学设计的人最容易犯的毛病。由于没有对造型元素做深入的研究，仅从形式上觉得许多元素都不错，都想拿来用在自己的设计中，结果连自己都搞不清楚想要表达的是什么。多种要素并用一定要分清主次、相互协调，使每一种元素都有其形式美感和设计内涵。

本章小结

点、线、面、体造型元素是服装设计中的基本元素，任何服装款式都离不开这四种元素的应用，四种造型元素的单一应用或组合应用，再配合不同面料、色彩、工艺、配饰和其他设计元素，就可以变化设计出千姿百态、多种多样的服装造型。每一种造型元素在服装设计中具有什么样的造型特点、有哪些表现形式、如何在设计中具体应用，以及不同的造型元素或同一造型元素不同的组合方式适合用于哪些服装品类等，本章就这些问题进行讲解，这些都是服装设计师所要掌握的基本设计知识。

思考与练习

1. 寻找典型图片分析点、线、面、体的造型风格。
2. 如何在实际设计中理解点、线、面、体的相对性？
3. 运用点、线、面、体的单一造型要素各设计一组服装款式。
4. 综合运用点、线、面、体造型要素设计一组服装款式。

第三章

服装设计中的美学原理

第一节 形式美原理及其在服装中的应用

美的形式原理是纯粹地研究美的形式感，即要符合什么规律或定式，事物才具有美感。这是从普遍意义上对美感的认知与研究，可以使复杂的美学研究相对单纯化。很久以来，由于人们对美的定义各执一词，比如“美是生活”、“美是人的对象化”、“美是需求满足”等等，形成了各种美学流派。本章无意卷入对美的辩论，而是着重于人们普遍认同的关于美的形式原理在服装设计中的表现与应用。

形式美原理基于美的产生。古希腊哲学家柏拉图认为：美从秩序中产生。即美的产生首先要符合秩序的要求，秩序是美感产生的最重要条件。这一观点比较符合设计中关于形式美原理的基本要点。

当把美的内容和目的除外，只研究美的普遍形式及其基本规律，就是所谓“美的形式原理”。按照19世纪德国著名心理学家和美学家费希纳（G. T. Fechner）的理论，可以把美的形式原理概括为九条，分别是：1.反复（repetition）与交替（alternation）；2.旋律（rhythm）；3.渐变（gradation）；4.比例（proportion）；5.平衡（balance）；6.对比（contrast）；7.协调（harmony）；8.统一（unity）；9.强调（emphasis）。

这些原理同样可以运用到服装设计之中，下面分别谈这些形式美原理及其在服装中的应用。

一、反复、交替

（一）概念

同一个要素出现两次以上就成为一种强调对象的手段，称反复。如日出日落、四季轮回是永久的反复；音乐的长短、强弱是时间的反复；雕刻表面上有凹凸的反复；建筑物上有空间的反复。反复既要使要素保持一定的变化和联系，又要注意使要素之间保持适当的距离。反复的间隔过于接近，就会显得过于统一；反复的间隔过于隔离，就会显得关系淡薄。把两种以上的要素轮流反复时称为交替，交替是反复的变相，是成组的反复。如壁纸、印花图案经常看到这种反复的现象。

（二）形式

同质同形的要素反复出现，就会感觉缺乏变化，显得单调（图3-1A）。

同质异形或异质同形的要素反复使用，就会消除单调感，使画面富于变化，产生一种调和的美（图3-1B）。

异质异形的要素反复出现，由于形态差异太大，就会显得混乱，没有统一感

(图3-1C)。

印花图案的交替反复使得画面生动活泼(图3-1D)。

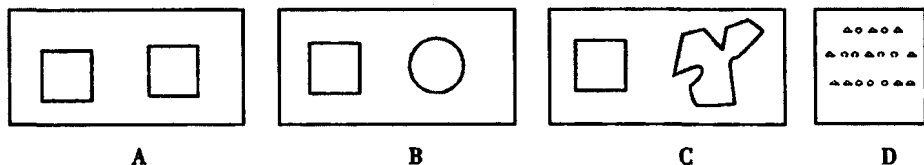


图3-1 反复与交替

(三) 在服装中的应用

在服装上,反复和交替是设计中常用的手段,在服装的不同部位经常出现基本造型的反复、同样的色彩和花纹的反复等。如一条肥大的袖子在中间多次系扎,就是一个个小灯笼袖的反复;花边等在服装的领边、底摆、袖口等重复使用也是反复;钮扣、分割线、装饰线都可以在服装上反复使用。造型元素在服装上反复交替使用,会产生秩序感和统一感。但是反复和交替如果运用得不够熟练,在设计中过多地反复运用形、质、色差异太大的要素,就会造成整件服装的不协调和服装某一部分的孤立,或者使得设计没有重点。所以,反复的运用还要注意形、色、质的不同变化。不同元素、不同形和质的变化使服装具有不同的特征(图3-2A、B)。



图3-2A 相同元素的反复使用有一种秩序感

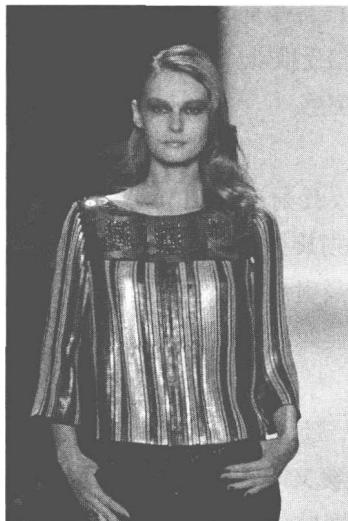


图3-2B 设计元素的交替反复使用增加了服装的层次感

二、旋律

(一) 概念

旋律又叫做律动,是音乐术语。在造型设计中,是指造型要素有规则的排列。旋律是在使用的要素间引人注目的因素。人的视线在随造型要素移动的过程中所感

觉到要素的动感和变化就产生了旋律感。

（二）形式

1. 重复旋律

在造型设计中，同一造型要素通过重复、同一间隔或同一强度产生的有规律的旋律叫做重复旋律。重复旋律是最容易形成旋律的方法，因为有规律，所以具有秩序美。

2. 流动旋律

流动旋律是指虽然没有规律，但是在连续的变化中能感到流动感的旋律。流动旋律具有强弱抑扬或轻快稳重等变化，是一种不能随意控制的自由旋律。

3. 层次旋律

层次旋律是按照等比等差关系形成通过层次渐进、层次渐减或层次递进形成一种柔和、流畅的旋律效果。

4. 流线旋律

流线旋律是现代服装设计中十分活跃的一种造型现象，现代快节奏的生活使得流线造型倍受推崇。流线造型给人的感觉是快捷利落、顺畅自然，平稳的流线中没有抵触感和冲突感。

5. 放射旋律

放射旋律是由中心向外展开的旋律，如孔雀的尾巴、雨伞的骨架、花瓣的外张等都是放射性旋律的造型。放射旋律由内向外看有离心性，由外向内看有向心性。放射性旋律的应用能让人感觉到艺术的感染力和创造力。

6. 过渡旋律

过渡又叫转调，是音乐术语。在音乐中如果自始至终都是一种调子，会给人一种枯燥无味的感觉，但如果中途突然改变调子又会让人觉得突然，所以音乐中总是有过渡调子。过渡旋律既可以表现出旋律的统一，又可以使旋律表现出变化。

（三）在服装中的应用

在服装上，钮扣排列、波形褶边、烫褶、缝褶、线穗、扇贝形刺绣花边等等造型技巧的重复都会表现出重复旋律，重复的单元元素越多，旋律感越强。但是重复的元素一定要讲究形式美感，否则就会显得凌乱（彩图3-1）。

当人体行动时，服装会离开人体，表现在宽松肥大的服装上尤为明显，这时

衣服的自然皱褶和裙裾下摆的自然摆动就会产生流动旋律。材质较轻时,旋律感会更为明显。许多服装上的叠领、褶边等也是运用这种流动旋律的随意效果。此外轻薄服饰品如纱质围巾、头饰等也会伴随人体的动作呈现出多种流动效果(彩图3-2)。

层次旋律则主要表现在服装裁片的层层重叠、多重拼接,或者色彩在服装上的渐变、不同服装材料的有规则镶拼或重叠以及服装外形的渐次变化等。此外,服饰品的层次排列和搭配也会表现出优美的层次旋律(图3-3A)。

在服装设计中,流线造型主要表现在服装造型、材料所构成的悬垂性上,在女性化较强的服装中用得比较多,如晚礼服和婚礼服、淑女装的外轮廓线、自然褶或人工褶的运用等。流线造型能够很好地塑造女性优美的曲线(图3-3B)。

放射旋律是服装设计中经常见到的造型之一。如伞形褶裙、喇叭裙的褶皱、用立裁法牵拉细褶自然形成的放射性皱褶等。以脖子或服装上的任意部位向外展开的设计大都呈放射状,如针织服装披肩领的放射状罗纹、类似拉夫领的经过折叠处理的外张形领子等。此外,依靠工艺和装饰也是在服装上形成放射旋律的重要手法,在礼服设计、表演性服装设计中最为明显。放射旋律给人一种很独特的美感(图3-3C)。

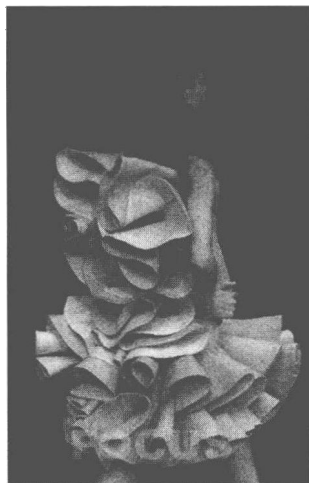


图3-3A 层次旋律具有丰富的视觉效果



图3-3B 由面料悬垂性形成的流线旋律线条顺畅自然

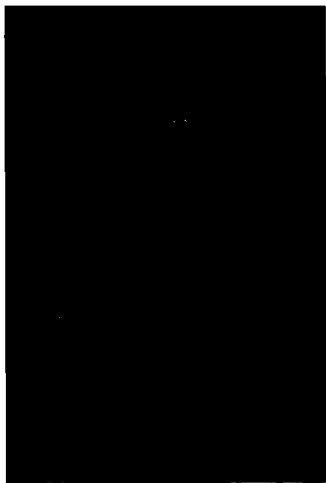


图3-3C 以脖子为中心散开的衣纹形成一种放射旋律

过渡旋律在服装上巧妙地运用,会收到意想不到的效果。如一件纵条纹的连衣裙完全竖线条的感觉可能会觉得太过统一和单调,如果在腰间扎一条横条纹的细带,就可以暂时改变纵向流动,而在视觉上也没有太强的冲突感,同时进一步强调纵向服装外形。服装上对比太强的面料、款式和色彩,通常都是在中间寻求某种过渡元素,使组成服装的各部分能够相互融洽,没有太强的矛盾(彩图3-3)。

三、渐变

（一）概念

渐变是指某种状态和性质按照一定顺序逐渐地阶段性地变化，是一种递增或递减的变化。当这种变化按照一定的秩序，形成一种协调感和统一感时，就会产生出美感。在日常生活中，渐变的形式随处可见，是一种给人很强的节奏感和审美情趣的普遍视觉形象。例如绘画中透视的原理使得街道两边的电线杆、铁轨的枕木、建筑物的阳台逐渐延伸到远方等等。

（二）形式

1. 规则渐变

规则渐变又叫等级渐变，是指某种形态按照一定的比例关系或特定的规律进行递增或递减。规则渐变的规律性比较明显，如在色彩上按照“赤橙黄绿蓝靛紫”的色相排列进行逐级渐变，或者同一色相进行纯度或明度上的等级渐变；在造型元素的排列上，由疏到密、由密到疏、由大到小、由小到大或者在材质上由软到硬、由硬到软等形成一定的规律都是规则渐变。这种渐变有点类似于节奏。

2. 不规则渐变

不规则渐变是抽取事物的本质特征进行变化，变化没有规律可以遵循，只是强调了感觉上和视觉上的渐变性。如色彩上的不规则渐变或对比款式、材质之间无规律的逐渐过渡，将现实生活中的具象形态渐变成理想中的抽象形态或者服装形态，是一个抽象的不规则渐变过程。

（三）在服装中的应用

渐变运用在服装设计中具有非常优美而平稳的效果。运用色彩渐变形成层次是服装设计中经常用到的也是表现渐变较为明显的手法。在服装款式上，造型元素由大渐小、由小渐大、由强渐弱等都会形成渐变。如花色镶边、褶裥拼合、涡形纹样、波形褶边等的渐次变化等都很容易看出渐变的效果。

装饰图案、分割线、装饰线、服饰品等经常通过渐变的形式与服装整体形成呼应和搭配。三个以上的造型元素个体逐渐移动，元素有时逐渐变大，有时逐渐变小，或者间隔有时逐渐变宽，有时逐渐变窄。如在多条分割线部位使用由细到粗的嵌条、缝缀的珠片由大到小排列、贝壳装饰项链从中间最大的贝壳向两边变化越来越小等。

渐变可以用在单件服装的设计中,还可以用在系列装的设计中。系列装的渐变多从服装的款式和色彩方面进行,如相同或相似的服装廓形,将服装的内部细节设计逐渐进行相互关联的加法或减法设计;或者将系列服装的外轮廓逐层扩展变长或变短,再或者将仿生服装设计的具象表演形式的服装渐变成某些本质特征与之相似的实用装。系列装的色彩渐变则是指系列单品之间的色彩呈现逐级变化的情况(彩图3-4)。

四、比例

(一) 概念

世界上任何一件整体统一的事物,都是由一个或几个部分组合而成的,整体与部分或部分与部分之间都存在着某种数量关系,这种数量关系叫做比例,是由长短、大小、轻重、质量之差产生的平衡关系。比例美是这种数量关系比较时产生的对比美,在造型设计中,用极佳的比例创造优美的造型,可以使审美在数量尺度上达到完美和统一。我们认为很美的物体中,具有一定比例的元素很多,在造型艺术中,比例美是一个很重要的形式美原则。

(二) 形式

1. 黄金比例

早在古希腊时期人们就用几何学的方法来建造神秘的带有比例美感的宫殿,并发明了“黄金比例分割法”。黄金比例分割是把一条线段分成几部分,使其中一部分与全长的比等于另一部分与这部分的比,各部分的比值接近 $1:1.618$,近似 $3:5:8$ 。黄金比例运用在人体上,是将全身长定为8个头长,头部长度与身体长度比例为 $1:7$ 。然后把人体以肚脐分成上下两部分,从头顶到腰节线等于全长的 $3/8$,从腰节线到脚跟等于全长的 $5/8$,腰节线到膝盖等于全身的 $3/8$,膝盖到脚跟等于全身的 $2/8$,每一部分的比例近似于黄金比例几何级数之恒数。黄金分割比例美的形体被认为是最美的人体。服装是人的外造型,服装的比例美与人的比例美是需要吻合的。所以黄金比运用在服装上也是最有美感的比例(图3-4)。

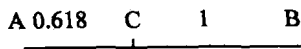


图3-4 黄金比例

2. 费波那奇数列比例

费波那奇数列比例是在黄金比例的基础上得出的,黄金分割是带有小数点的数字,使用起来比较麻烦,于是取有效整数排成数列,最简单的方法是按数列 $1:2:3:5:8:13:21$ 等排列,即每一项是前面两项之和,渐变比例逐渐而有规律,而且

这种比例与黄金分割比例的比值近似。在服装设计中，这种比例显得既柔和而又富有节奏感，按服装的造型特性和功能特性变化服装的比例，常用于多层次服装的长度比例或内部装饰的布局上。

3. 根矩比例

如果以正方形的一边长度取1，那么其对角线长度就是 $\sqrt{2}$ ，由正方形的对角线和其一边为两边得到的矩形成为 $\sqrt{2}$ 矩形；然后由 $\sqrt{2}$ 矩形得出其对角线长度为 $\sqrt{3}$ ，再以这条对角线长度和原正方形的一边长度做两边得到 $\sqrt{3}$ 矩形，依此类推，顺

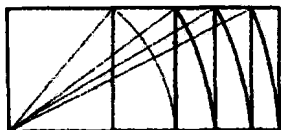


图3-5 根矩比例

次可以得出 $\sqrt{4}$ 、 $\sqrt{5}$ 直至根 n 矩形，这就是根矩形。依此可以得出量比关系 $1:\sqrt{2}$ 、 $1:\sqrt{3}$ 、 $1:\sqrt{4}$ ； $1:\sqrt{5}$ 等。古希腊人经常在建筑设计和日用品设计中采用平方根矩形。另外，将 $\sqrt{2}$ 矩形两折或者四折，所得到的矩形两边的比值仍然是 $\sqrt{2}$ ，在日本经常用 $\sqrt{2}$ 作为测量纸张尺寸的标准（图3-5）。

4. 日本比例

在日本，使用比例是与方根4比一样比较简单的整数比，其比例是按1、3、5、7、9……的等级差数数列求得的比例，称之为日本比例。这种比例是一种整数渐进比例，所以比较简洁明快。日本从古代开始就使用它，特别是建筑中的榻榻米、拉门、拉窗等的大小大都以此为基准。日本比例是由整数加算而得到的，所以最初的渐进比较大，但随着数值的较大，渐进比反而变小，也正因此，它可以根据需要去选择作为基准的数据随意调节比例（图3-6）。

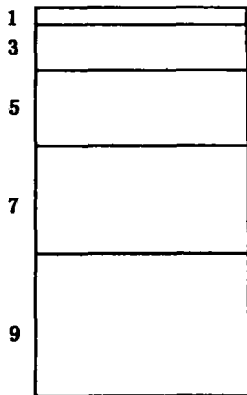


图3-6 日本比例

5. 百分比比例

百分比多用于自然科学的研究，在服装上就是指服装的某一部分占整体的百分比，或小部分占大部分的百分比。如背长占衣长的百分数、分割线或装饰线的位置占衣长的百分数、开领长度占衣长的百分数等。

6. 比例分割与比例分配

比例一般有两种类型：比例分割和比例分配，这两种同样都是比例，但在性质上却有严格的区别。

比例分割

比例分割是将一个整体分成几个小面积的个体，这些小面积之间的比例、小面

积与整体之间的比例关系就是被分割的比例。比例分割的对象是同一整体。在服装设计中比例分割常用于确定内侧分割线的位置及长短。分割种类不同,效果不同,所产生的心理反应就会不同。分割的比例是着眼于整体,在保证整体效果的基础上创造出整体所要求的个体,是从整体到个体的设计途径,所以它是必须严格按照整体的需要进行设计的。在整体达到目的的同时,仔细推敲被分割的个体间是否保持着完美的比例(图3-7)。

比例分配

比例分配是在两个或两个以上物体之间确定某种比例,比例分配的对象不是一个物体。它不是对整体进行分割,是体现附加于整体之外的个体之间或附加个体与整体之间的比例关系,或者几个并列个体共同构成一个整体时的比例关系。前者主要用于表现零部件或者服饰品相对于服装整体的位置设计,这种形式的关键要考虑什么位置加什么零部件或饰品。后者则主要用于不同服装内外或上下的层次搭配,其关键是体现不同服装的大小比例。由于不受比例分割时单一整体的局限,比例分配的形式更富于变化,可灵活简易地表达出各种不同的分配情趣。比如可以不断更换长外套与短裙、长裙或其他服装的搭配,可以不断变换饰品的位置等。在服装设计中,以上两种类型的比例同时存在,共同构成了服装的比例美(图3-8)。

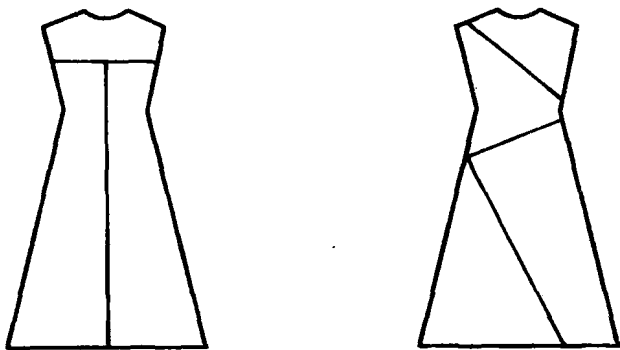


图3-7 比例分割



图3-8 比例分配

（三）在服装中的应用

比例是服装中最常用的形式美原理，服装上到处可见比例美的存在。在多件服装搭配中，比例用来确定服装内外造型各部的数量位置关系、服装的上衣长与下装长的比例以及服装与服饰品的搭配比例；在单件服装中，比例用来确定多层次服装各层次之间的长度比例、服装上分割线的位置、局部与局部之间的比例、局部与服装整体之间的比例；此外，比例还用于服装与人体裸露部分的比例关系。在服装设计中采用比例尺寸，将会得到比例美的特征。例如安德来·克莱究为了使着装者的双腿显得更加修长，非常注重服装整体形态的比例和均衡感。他不仅从下向上缩短裙摆，而且从上向下降低腰线位置，以经过严格计算的崭新比例关系和卓越的裁剪技术构成一种全新的美感（彩图3-5）。

黄金比例在服装中的应用见图3-9。

费波那奇数列比例在服装中的应用见图3-10。

根矩比例在服装中的应用见图3-11。

日本比例在服装中的应用见图3-12。

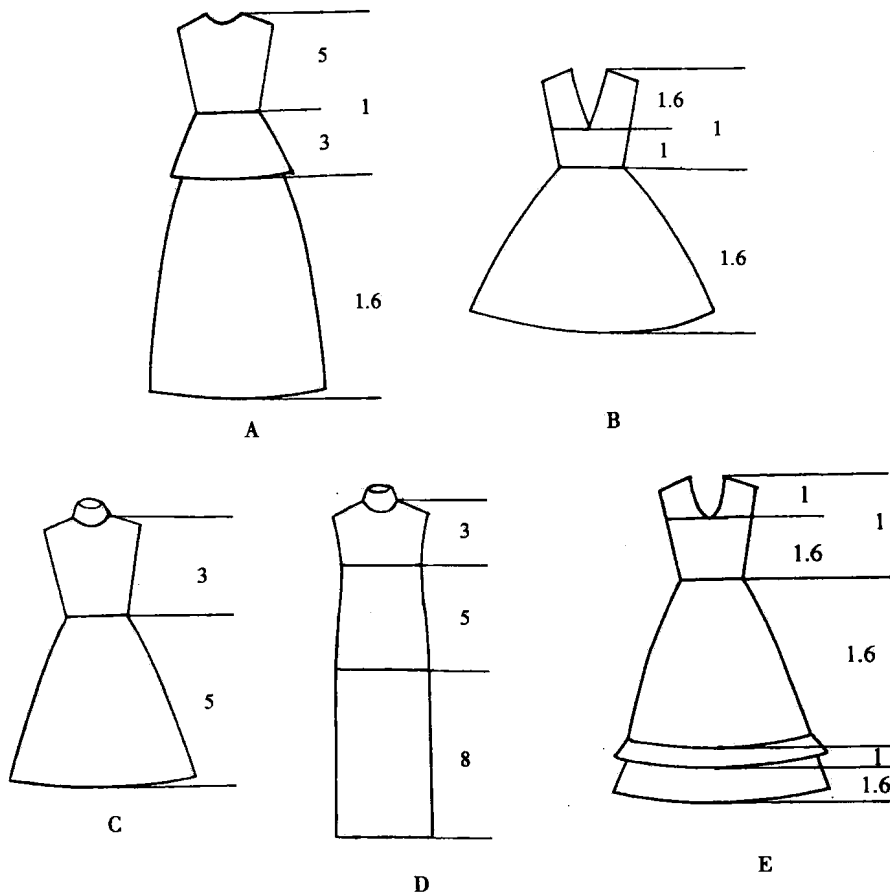


图3-9 黄金比例在服装中的应用

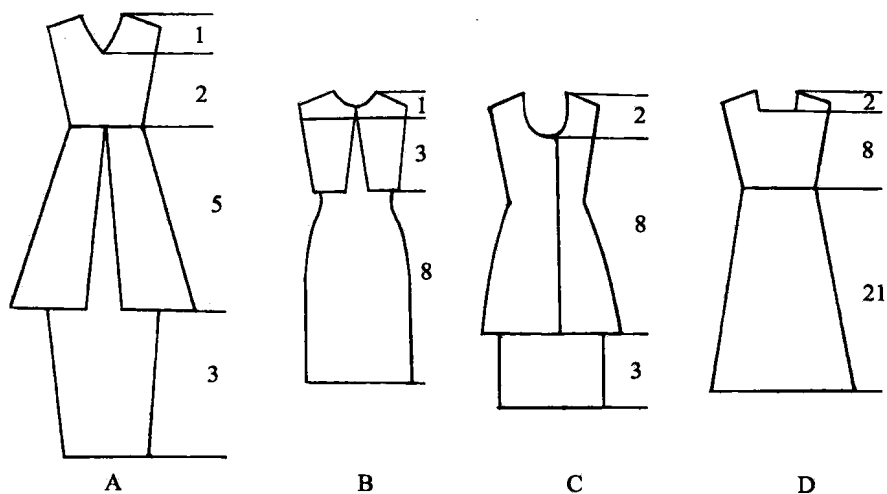


图3-10 费波那奇数列比例在服装中的应用

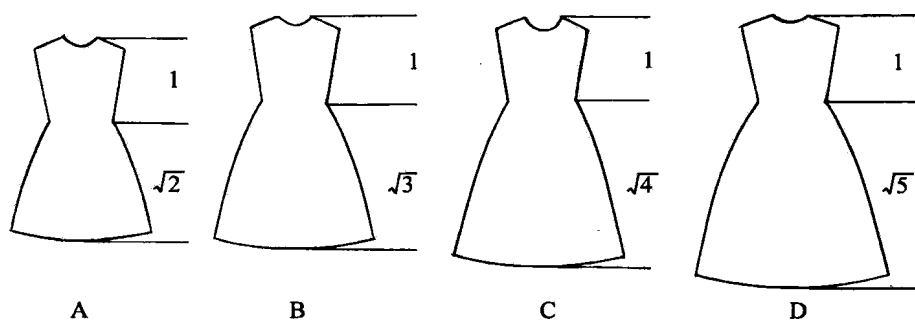


图3-11 根矩比例在服装中的应用

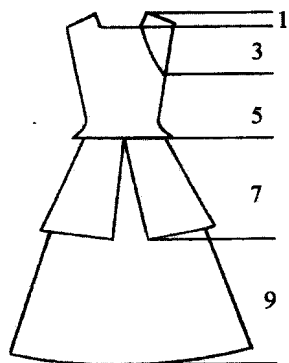


图3-12 日本比例在服装中的应用

五、平衡

（一）概念

平衡原指物质的平均计量，如天平两边处于均等时，就获得一种平稳静止的感觉，此时的天平保持了一种平衡状态。在力学上，平衡是指重量关系，但在造型艺术中，平衡则是感觉上的大小、轻重、明暗以及质感的均衡状态。在服装设计中，平衡是指构成服装的各基本因素之间，形成既对立又统一的空间关系，产生一种视觉上和心理上的安全感和平稳感。平衡是色彩搭配比例、面积及体积比例等的重要原则。

（二）形式

1. 对称

对称也叫正平衡，是当图形与物体存在于某个基准的相应位置时所产生的平衡（图3-13）。对称是造型设计中最简单的平衡形式，透着朴素单纯和坚硬严肃的感觉。在服装中采用对称的形式最多，因为人体的结构是对称的，穿着对称形式的服装感觉最自然、最舒适，给人心理上的平稳感。对称多用于比较庄重的服装，如对襟服装或套头服装等，当需要强调变化和动感时可以在服装上点缀一些小饰品。

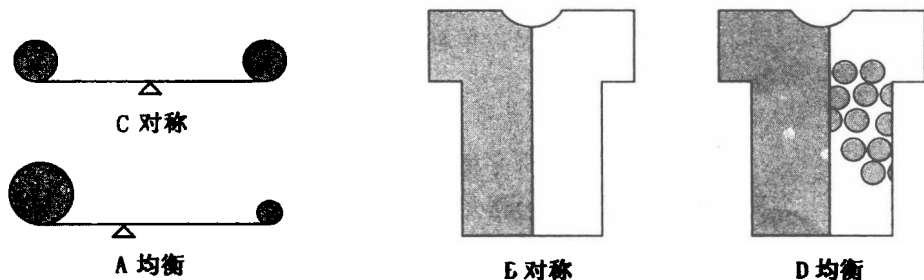


图3-13 平衡

对称的表现形式有很多，其中最基本的形式有左右对称、中心对称、旋转对称、平行移动对称等。

左右对称也叫单轴对称，因其只是参照一根对称轴线，使事物处于该轴线左右两边形成对称格局而得名（图3-14A）。

中心对称也叫多轴对称，随着对称轴的增加，对称形式也随之复杂，对视觉的冲击力也产生相应变化。中心对称较多应用于图案构成、染织纹样构成和服装上的装饰（图3-14B）。

旋转对称也叫点对称，是在点的两个方向加形状相同、方向相反的两个或两

个以上元素，形成旋转对称的形式。中心对称是比较活跃的对称形式，它可以单次对称，也可以像风车一样以点为中心进行多次旋转，形成无数相对于这一点的对称体，对称元素越多，对视觉的冲击力越强，因此形成变化的平衡状态，打破了对称呆板的特点（图3-14C）。

平行移动对称是以单轴为对称中心，将同一造型元素依次向前移动（图3-14D）。

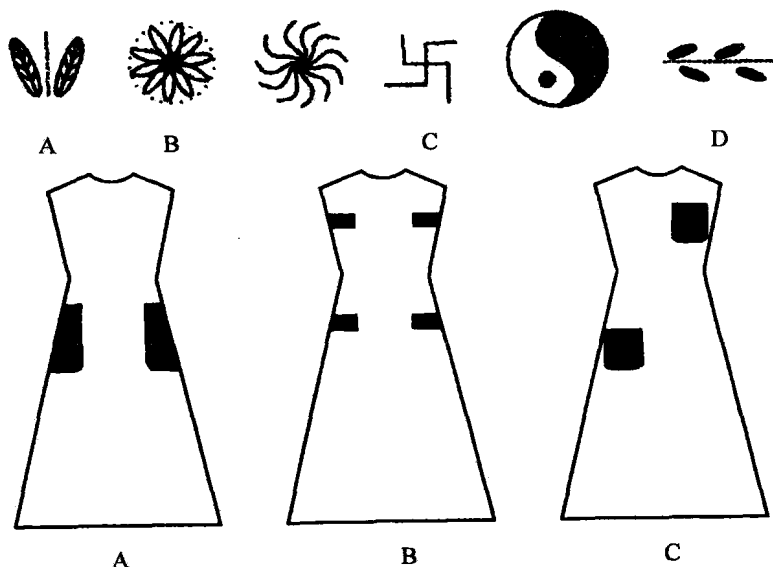


图3-14 对称

2. 均衡

均衡也叫非对称平衡或非正平衡。与对称平衡相比，均衡在空间、数量、间隔、距离等要素上都没有等量关系，它是在大小、长短、强弱等对立的要素间寻求平衡的方式。均衡的真正意义就在于要在不对称中由相互补充的微妙变化形成一种稳定感和平衡感。这种均衡形式需要有较高的感知能力和创作技巧，还要有较好的判断力和审美观。应用在服装设计中更能表现出变化和个性特点。如在设计偏领或偏襟服装时，必须仔细推敲其大小比例关系或者饰物的位置，一般会把饰物放在面积小的部分，否则就会显得失重。如用不同颜色的面料拼接时，通常都是亮颜色的面料面积较大，暗颜色的面料面积较小，这样就取得了面积与明暗的平衡（图3-15）。

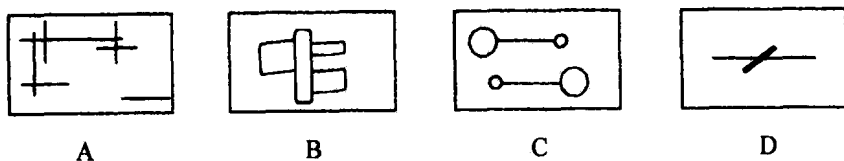


图3-15 平衡

（三）在服装中的应用

在服装设计中，平衡多用在不对称服装的外轮廓造型设计、内轮廓分割或镶拼以及上下装的平衡设计中。有很多非对称服装左右两侧的形状并不相等，而且材质、色彩也不相同，这时通过不同形状的呼应，不同材质的增减等在视觉上形成一种等量的感觉，就会使本来不对称的造型取得了形式上的均衡。在服装细节设计中，为了顺应人体结构的对称，分割线以及服装上的拼接或装饰经常采用对称形式，如公主线、省道线、领子或袖子上的异色或异料镶拼、口袋设计等。在一些较为安定的对称布局中，放置一些不对称因素并使之取得均衡，就会形成动静统一与



图3-16 均衡设计使服装变化丰富、层次感强

变化的效果。例如传统西装本来是完全对称的造型形式，在左前片上加一手帕袋，虽然颜色和材质没有变化，但还是给人以变化感。通过加减设计对形的补充以达到平衡是服装设计中经常采用的手法，它让人觉得时髦而有个性。如把一侧的领部或一侧的肩部设计内容减少直至减掉，在这种设计中为了取得造型上的平衡感，往往在被减掉的位置用加法设计添加一些风格相协调的装饰部件或其他造型。这种平衡形式在晚礼服设计或前卫风格服装设计中采用得比较多，如一边有肩、一边露肩的晚礼服，通常在露肩的一侧加上蝴蝶结等装饰。由于人体结构的上下非对称性，在上下装的平衡设计中几乎不用对称，均衡使用得则比较多，通过形的呼应和形式上的等量设计取得平衡的效果（图3-16）。

六、对比

（一）概念

质和量相反或极不相同的要素排列在一起就会形成对比，如直线和曲线、凹形和凸形、粗和细、大和小等相互矛盾的元素并置。在服装上采用对比方式，通过相互间的对立和差别，相互增加自己的特征，在视觉上形成强烈刺激，给人以明朗、清晰、活泼、轻快的感觉，如休闲装、少女装、运动装的设计中经常采用对比。但对比过于强烈，则会没有统一感，所以一定要在统一的前提下追求对比变化。

（二）形式

1. 造型对比

在服装设计中，造型对比是指造型元素在服装廓形或结构细节设计中形成的对比，如廓形上的差异对比、造型元素排列的疏密对比、水平线条与垂直线条的横竖对比或简洁的大造型与丰富的装饰形成的简繁对比等（图3-17A）。

2. 材质对比

材质对比是指在服装上运用性能和风格差异很大的面料，使之形成对比，以此来强调设计。材质对比在视觉上和手感上均有一种刺激效果。

3. 面积对比

面积对比主要是指各种不同色彩、不同元素的面积在构图中所占的量的对比。面积的大小对人的感受会产生很大的影响。造型元素的色彩不同时，使用面积对比要注意对比色的运用。

4. 色彩对比

色彩对比是指各种色彩在构图中的对比，它可有同类色对比、邻近色对比、对比色对比和互补色对比等。对比或强烈或轻微，或模糊或鲜明，但无论哪种对比都会比单色的应用富于变化。

（三）在服装中的应用

对比运用在服装设计中，可以起到强化设计的作用。在服装中，服装的外轮廓造型经常采用款式对比，以此表现强烈的外观效果。如将宽松廓形与紧身廓形、圆形与三角形、直线造型与曲线造型或者大造型与小造型等对比运用，对比要素在服装上相互作用、各自强调，就会使服装造型具有强烈的视觉冲击力。此外，服装上的零部件、服饰品都可以适当地与服装整体形成某种形式的对比，比如造型简洁的服装经常会使用极度夸张的饰品，与服装整体造型形成强烈的对比效果，既突出了饰品的运用，也强调了服装的造型。质地反差很大的面料则经常出现在前卫风格和休闲风格的服装设计中，创意服装设计中也经常采用。如把皮革和纱质面料放在一起，把丝绸和毛皮并用等等。材质对比的设计通常都比较随意自由，并且经常带有某种叛逆的性格。童装、少女装、运



图3-17A 简洁的大造型与繁琐的细节形成简繁对比

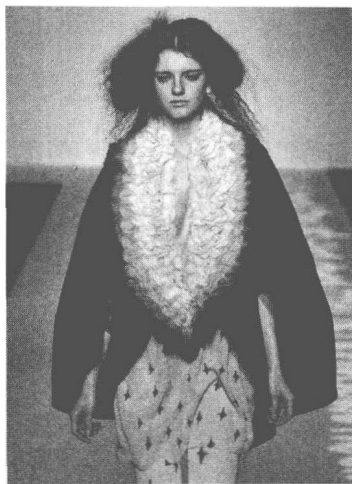


图3-17B 简洁的大造型与繁琐的细节形成简繁对比

动装和民族装等经常运用色彩对比。色彩对比运用得恰到好处，加强视觉上的明快感和运动感，可以使设计具有强烈的震撼力。色彩对比时通常要考虑到面积的搭配，如对比色等面积并置，会给人过于强烈的刺激，而将对比色采用大面积与小面积结合则会有明亮而又协调的视觉效果，如传统丝绸面料中的团花图案就可用底色的对比色，显得既有变化又不失统一。当然，出于设计的需要，也可用相同面积的对比色，如运动装、童装中会见到这种设计（图3-17B，彩图3-6、3-7）。

七、协调

（一）概念

协调与旋律一样，也是音乐中常用的词汇，是指为了形成和声及两个以上音的调和，而使音与音之间进行合理的衔接，协调的和声才能与人的心灵产生共鸣。在设计中，为了使设计在保持其功能性的基础上具有艺术的美感，通常总要使用两种或多种特点不同的元素，各元素之间要相互协调，才不会相互矛盾、造成视觉上的混乱。

服装设计过程中，各要素结合都需要取得统一和谐的效果，形状与形状之间、形状与色彩之间、材质与材质之间、格调与格调之间、色彩与材质之间、大与小之间都要相互协调（图3-18）。在服装设计领域，任何完美的设计都是稳定与变化的共存与统一。美的设计就是力求协调稳定与变化的关系，根据服装风格协调各造型要素之间的比例关系，合理安排稳定与变化的要素，创造出或华丽、或休闲或成熟或优雅的不同风格的服装。如在协调过程中，安定成分少一点，服装风格就偏向于运动休闲，安定成分多一点，服装风格就偏向于稳重优雅。

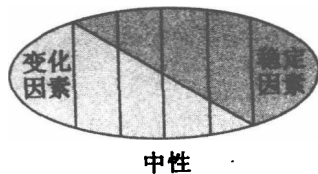


图3-18 变化与稳定成分图示

（二）形式

1. 类似协调

具有类似特点要素间的协调称为类似协调。类似各要素虽然各有其个性化的特征，但它们之间也有着某种共性，因此并置时本身就有着柔和融洽的性质，所以协

调起来比较容易。如正方形与梯形、圆与椭圆的协调等（图3-19A、B）。类似协调中需要注意的是，由于元素之间的共性，在协调的过程中不要太过统一，使得设计没有气势。

2. 对比协调

对立要素间的协调，称之为对比协调。由于各要素间的差异性太大，容易发生冲突，对比协调相对比较难，对比协调的最佳方法就是在对立面中加入对方的因素或在双方中加入第三者因素。这样就会使原本对立的双方发生某种关系，从而达到协调的效果。如在方形中加入圆的要素，就会减弱两者并置时相互强调的紧张感，给人一种明快活跃的感受（图3-19C）。

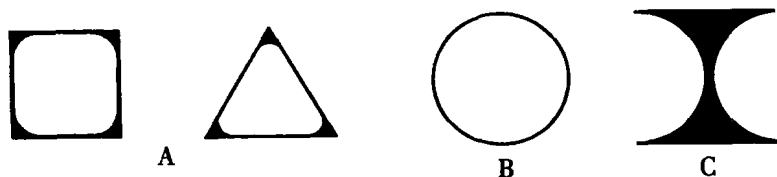


图3-19 对比协调

3. 大小协调

在服装设计中，大小的协调是指将构成服装的各元素进行尺寸上的合理搭配。服装是由多种元素构成的，变化每一种元素的大小，会取得不同的设计效果。大小主要是对整体发挥作用的，大小的协调很容易使服装产生变化（彩图3-8）。

4. 格调协调

格调本身强调的就是一种感觉，是指设计在视觉上和心理上带给人的感受。狭义的格调亦称之为风格，在服装设计中风格占有相当重要的位置，服装设计最终要的结果是造型元素通过各种手法组合后所表现出的内涵，这种精神内涵与外在形式相统一并与人体结合，就会显示人的着装情调和品位。而格调的协调是服装内涵高度统一的前提。

（三）在服装中的应用

由于服装是由多种元素共同组合而成的，服装设计绝不是单纯考虑采用哪种造型、哪种色彩或者哪种面料，而是通过对多种元素的综合调配使服装具有协调美。协调是服装设计中必不可少的形式美原理之一。

在系列服装的设计过程中，协调的运用效果比较明显，通过对多种元素的协调运用，使服装组合灵活多变而又具有统一美。服装中各部分裁片、服装部件与服装整体之间则都要用大小协调的观念来考虑。如在服装上搭配多大的口袋、多

大的扣子以及多长的袖子等。

在服装设计中,运用对立要素并将其协调得恰到好处,将会使设计富有感染力。如色彩对比的面料很难一起用在同一件服装上,但如果在对比色面料中加入相同的纹样和图案,两种面料之间就会形成某种统一,这些纹样和图案就成了两者沟通和协调的语言,在民族风格和运动风格的服装中经常使用对比协调。任何服装的协调都少不了格调的协调,格调协调的前提是必须了解不同风格服装的特点。不同格调的服装有其不同的设计要点,而且有些元素是某种风格所特有的,运用到别的风格中就会显得不伦不类,极不协调,如连衣帽在休闲装和运动装经常用,但如果运用在职业装中就不合适。将两种风格的元素协调运用会产生新的服装风格,如中性风格服装中加入优雅女性化的设计,就会形成严谨中带温柔风格的服装(彩图3-9)。

八、统一

(一) 概念

统一是指在个体与整体的关系中通过对个体的调整使整体产生有秩序感。统一也有调和之意,是有秩序的表现。在服装设计中,任何一件服装都不是一个单独的个体,而是由造型、材料、色调、花样等许多个个体共同组成的统一体,当我们判断一件服装是否具有统一美时,应该看个体与个体之间有何关联,这些个体又如何形成整体。构成服装的个体相互统一时,就形成服装自身的整体美;它与首饰、鞋帽、箱包、化妆、发型等统一时,则会构成着装的整体美,体现着装者的个性和品位。无论是服装本身的统一还是服装与饰物的统一,都有一定的手法和尺度。

(二) 形式

1. 重复统一

在设计中将同一元素或具有相同性质的元素重复使用,这些元素在一个整体中很容易形成统一,这种统一就是重复统一。重复统一是统一的最简单的形式。重复统一在服装设计中经常用于图案、边饰、零部件以及其他装饰设计。

2. 中心统一

中心统一是指整体中的某一个体成为设计中的重点,吸引人的视线集中在这个个体上,通过对这一重点的突出和强调,使之对其余的个体起到某种抓拢作用,其余的个体元素以此为中心,与之协调形成统一。这个集中点就是我们通常所说的视觉中心。中心统一一定要注意抓住重点,否则就会使设计杂乱无章,主次不分。

3. 支配统一

支配统一是指主体部分控制整体以及其他从属部分,通过建立主从关系形成统一。支配统一的手法在设计中被广泛运用,相同的材料、形状,相同的色相、明度、纯度,相同的花形纹样等都可以作为支配的要素。在系列装设计以及服装的组合搭配中,支配统一的手法运用得最多,效果也最明显。

(三) 在服装中的应用

所有服装构成元素运用在服装中都要形成统一才会使服装具有美感。服装中的统一首先表现在形态上的支配与统一,指的是从宏观角度控制服装整体设计,形成整体风格的统一。此外,服装中上下装的关系、外轮廓与内部零件的关系、装饰图案及部位的关系等都要用统一的原理进行设计。服装的任何构成元素都可以成为统一元素,如职业套装经常用色彩作为统一要素把外轮廓与不同的内部零件或上下装造型统一起来。再如,服装设计中经常采用一些装饰手法,如使用一种特别的分割线、装饰线或装饰图案作为支配要素,运用在一套服装的不同部位形成统一效果,运用在多套服装上则形成系列因素,形成系列装的统一美。在服装的领口、袖口、底摆等处经常见到这种统一形式,人的视线顺着这些相同的元素移动,就会在视觉上形成统一。在服装设计中设计三大构成元素都很容易形成统一,如所有的饰品和配件都用白色,白色就成了个体间的关联性,使得个体超越了材质和形状的差异而形成统一。再如所有的配饰都用贝壳,贝壳这种材质就会统一这些个体(图3-20,彩图3-10,彩图3-11)。



图3-20 重复使用的元素最容易使服装形成统一

九、强调

(一) 概念

强调是服装设计中经常使用的设计原理之一,它类似于统一原理中的中心统一。强调使人的视线从一开始就落在被强调的部分,因此能够突出重点,使设计更具吸引力和艺术感染力。被强调的部分经常是设计的视觉中心,服装的设计特色往往就体现在此,如世界著名设计师伊夫·圣洛朗的设计作品中,在每一件简洁高雅的设计作品中都强调某一焦点部分,使得设计简练而又不入俗套。强调设计可以集中人的视线,还可以掩饰人体或设计中的某些缺点。

（二）形式

1. 强调主题

强调主题的手法一般运用在发布会服装或比赛服装的设计中。这一类服装的设计一般给出一个主题，然后围绕这个主题展开设计，设计一般会组成系列，从构思、选料、色彩到工艺配饰等都以突出主题为主，甚至连发布表演的场景、灯光、音响等都要考虑与设计主题相呼应。

2. 强调工艺

现代服装设计中，有很多利用特殊的加工工艺来表现。服装设计中强调工艺是指突出裁剪特点、制作技巧或装饰手法等的应用，将工艺作为服装的设计特色，给人以风格明确、设计巧妙的印象。如类似剪纸的镂空工艺、抽纱工艺、褶皱工艺等，有时为了使设计别出心裁，甚至到别的学科中寻找灵感，创造前所未有的工艺。强调工艺往往被设计师用来强调整件服装的气氛。传统的中式服装、高级时装等都非常讲究工艺的精细。

3. 强调色彩

色彩在服装设计中是一个积极而重要的因素，利用色彩优势作为强调手法，是极易出效果的设计形式。如黑色的礼服、白色的婚纱就强调了黑色的高贵典雅和白色的纯洁灵秀。应用色彩的情感、色彩的对比、色彩的明暗及深浅的对照等来突出服装，会使设计醒目活跃、风格明确。如职业女装大多数都是强调黑、白、灰等色系的运用，而童装则经常运用明快的色彩来强调设计。

4. 强调材料

随着工业和科技的高度发展，各种各样运用不同工艺或者高科技手段形成的服装材料应运而生，从而使服装设计在材质上表现出多种不同的风格面貌。服装设计中，根据面料的不同特色将面料进行再加工或者再创造，强调面料的可塑性和观赏性，或者利用面料本身所具有的特点强调面料的功能性和审美性，是现代服装设计中一个重要的设计方面，甚至一些科技含量高的特殊材料在设计时基本不考虑服装的款式要素。将对某种风格的面料的强调作为设计风格也是许多公司的定位原则，如针织服装厂、羽绒服厂、皮衣皮具厂等。再如许多设计大师也通过强调面料的运用形成自己的设计特色。如崔布亚的印花面料设计就是以面料作为固定的设计风格特色；三宅一生的设计大都强调对面料的再造、强调面料的肌理效果。

5. 强调配饰

现代人着装已经不单单看衣服本身美不美，而且还要看加了配件和装饰后的

整体着装效果。现代服装设计中,通过强调配饰来强调设计主题已经成为一种新的设计时尚,在设计款式、面料、色彩等较为平淡的情况下,运用腰带、镶边、拉链等配饰可以收到画龙点睛的效果。配饰的强调运用得恰如其分,还可以扬长避短,掩饰设计中的缺点,突出设计中的优点。同时还可以有意识地掩饰人体某一部位的缺陷。

(三) 在服装中的应用

强调经常用在不同风格服装设计中体现服装风格。不同风格的服装具有不同的设计特点,如比较固定的廓形、细节、色彩、面料或者工艺,强调其中任何一个方面,都会使服装呈现比较明显的风格特征。比如,皮革或牛仔面料是前卫或休闲风格服装常用的面料,如果将其作为设计中的强调因素,服装风格则会让人一目了然,不管其他构成元素如何变化,服装也不可能呈现出优雅风格;同样道理,强调O型廓形的服装无论在什么情况下都难以变成职业装。

在特殊作业服的设计中,强调的运用效果也比较明显。特殊作业服特别强调面料的防护性能和工艺的坚牢程度,这类服装通常都是由专门的技术人员设计。

强调还经常用在服装的某些部位,用来补正人体的缺陷或者强调人体的优点。通过不同的强调形式会取得不同的强调效果。如为腰部很粗的女性设计服装,会弱化腰部设计而强调其他部位的设计从而将人的视线转移(彩图3-12)。

第二节 视错及其在服装中的应用

一、视错的概念

图形在客观因素干扰下或者人的心理因素支配下会使观察者产生与客观事实不相符的错误的感觉,这就是视错。作为一种普遍的视觉现象,视错对造型设计有着极大的影响,在设计工作及创作艺术中,研究视错的原理及其规律性,合理地运用视错,可以使得设计方案更为完美和富于创意。在服装设计中,可以利用视错的规律来调整服装的造型、弥补体型的缺陷。必须指出,利用视错原理纠正体型缺陷的功效是有限的,有些功效仅能在对比中产生,不可能产生将一个体态丰腴的女子在视错的作用下改变成一个窈窕淑女的效果。

二、视错的类别

(一) 尺度视错

尺度视错就是视觉对事物的尺度判断与事物的实际尺度不相符时产生的错误判断,尺度视错又叫大小视错。

1. 长度视错

长度相等的线段由于位置、交叉等环境差异或诱导因素不同,使观察者产生视觉上的错觉,感觉它们并不相等。

图3-21A中相同长度的垂直线要比水平线显长。

图3-21B中线段AB与CD是等长的平行线,但AB却比CD显得长。

图3-21C中AB与CD为等长的线段,但AB却比CD比显得长。

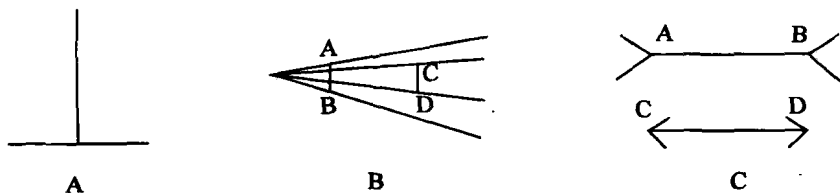


图3-21 长度视错

2. 角度视错

由于周围的环境因素不同使得相同的角度或弧度看上去并不相等。

图3-22A中同样大小的两个角，左边的显得大，右边的显得小。

3. 弧度视错

相同的弧度，由于外围环境、诱导因素等不同，让观察者感觉他们的弧度不同。

图3-22B中同样的弧度，一个显得弧度大，一个显得弧度小。

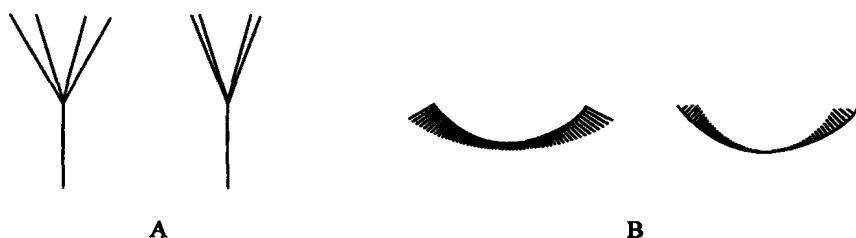


图3-22 角度与弧度视错

4. 分割视错

使用分割作为诱导因素可以使得相等的形态看上去大小不同。

图3-23中右边的都比左边的显得长。

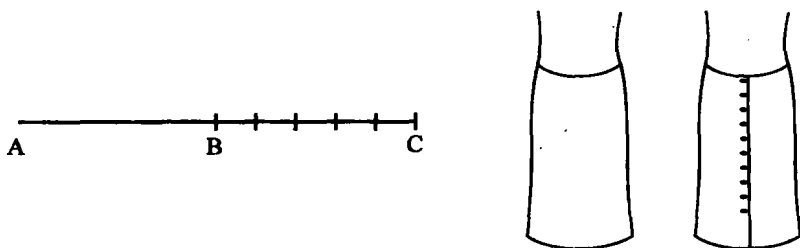


图3-23 分割视错

5. 对对比视错

尺度相同的形态，与周围不同的诱导因素对比，会产生大小长短并不相同的视错觉，叫做对比的视错。对比视错表现在面积上尤为明显。另外，由于近大远小的透视规律的影响使得同等大的形，由于处于不同的空间位置也会产生视觉上大小不等的视错现象。

图3-24A、3-24B中中间的圆点是一样大的，但由于包围在周围的圆的大小不同，使得图3-24A中中间的圆显得大。

图3-24C中三个正方形的面积是相等的，但是有纵向线条的正方形横向显得宽，而有横向线条的正方形纵向则显得长。

图3-24D中两个相同面积的正方形，水平线条间距窄的比间距宽的显得纵长。所以粗横条与细横条相比，胖人穿细横条纹的服装效果会更好一些。

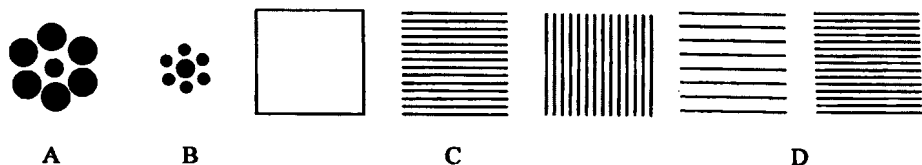


图3-24 对比视错

(二) 形状视错

人的视觉对形的认知与形的实际情况不相符合时就会产生形状视错。

1. 扭曲视错

由于相关因素或环境的干扰影响，会导致形的视觉映像发生变化，从而使形状发生不同形状的扭曲现象，这样形成的视错觉叫扭曲视错。

图3-25A中中间两条直线是平行的，但给人一种向里边凹的感觉。

图3-25B中中间两条直线是平行的，但给人的感觉是凸出来的。

图3-25C中与A斜线相续接的是B斜线还是C斜线？看起来像B，实际上是C。

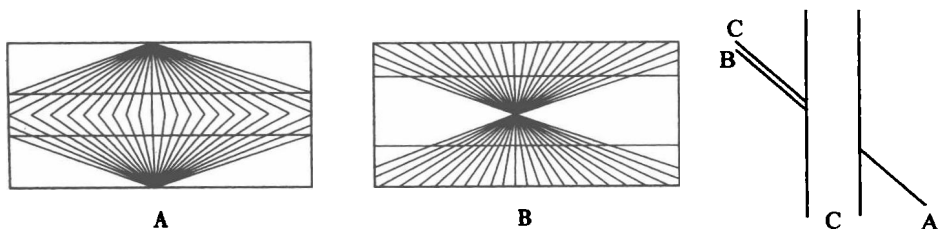


图3-25 扭曲视错

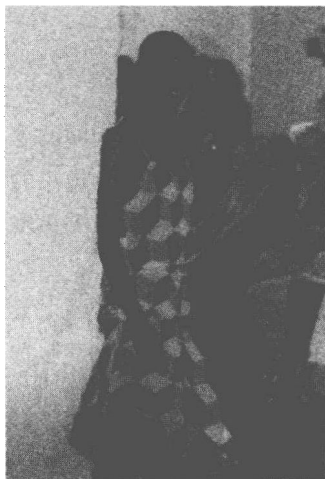


图3-26 视错觉使服装产生立体感

2. 无理视错

由于本身或背景环境的诱导干扰，导致环境的变化或产生某种动感。

图3-26中服装产生强烈的立体感。

彩图3-13中服装产生运动感。

3. 反转视错

由于视觉判断的出发点不同，使得图形本身或图底之间产生矛盾反转，或者感觉局部形时凹时凸的现象叫反转视错。

图3-27A中方向反转，由于观看方向的改变，或者注目点的转移，使得视觉对图形的感受随之改变。

图3-27B中距离反转, 由于视觉对局部形的空间深度的理解不同, 使得局部形有忽上忽下、时凹时凸的感觉。

图3-27C中将图底反转, 视觉点在图和底之间进行转换, 原先的图隐换成底, 原先的底则赫然成图, 在视觉上形成不同的形。

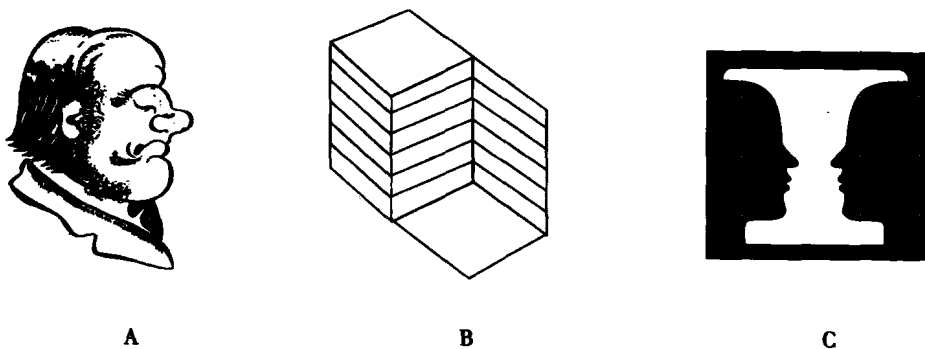


图3-27 反转视错

(三) 色彩视错

由于色彩本身的明度不同或放置环境不同导致视觉上的错觉, 称为色彩的视错。

1. 色彩属性视错

色彩的属性由色相、彩度和明度三个要素决定, 不同色相、彩度和明度的色彩在对比作用下, 会导致图形产生视觉上的错觉变化, 比如, 相同大小的形状, 色彩明度高的图形看上去比色彩明度低的图形大。

2. 色调混合视错

色调是一组色彩的总体倾向, 是某一事物大的色彩效果。当设计中使用多种色调混合时, 任一色调都会因为其他组合色调的影响而产生色调变化的错觉, 比如, 相同的色彩放在不同的底色上会有不同的色相感觉(彩图3-14)。

三、视错在服装设计中的应用

(一) 纠正人体缺陷

视错对人体纠正有着非常重要的作用, 合理运用视错, 可以突出人体优点, 同时使缺点不那么显眼。人体简单地说就是长短粗细的问题, 对形体缺陷的纠正无非就是通过着装使短的看上去长一点、长的看上去短一点, 或者使粗的看上去细一点、细的看上去粗一点而已, 通常长度错视、分割错视、角度错视以及对比

错视在服装设计中用得比较多,而且对人体纠正的效果也比较明显。视错对人体的纠正可分为对脸型的纠正和对体型的纠正。

1. 脸型的纠正

在服装中,领形与领围线是对脸型最有影响的部位,合适的领围线或领子可以掩盖脸型本身的缺点,使得脸型看起来接近于完美。此外,项链、围巾等饰物也是在设计中需要考虑的同样可以掩盖脸型缺陷的元素。

1) 使脸型显宽的领型

领子、领口具有横向分割时,会在视觉上给人以横宽的感觉,如盆底领、船形领、一字领、圆领等(图3-28A)。这些领型使得圆胖脸型更宽更胖。但却可以使细长脸型显得柔和而有活力。

对于脸型太小、脖子太长的人来说,紧卡脖子的圆领会过分突出脖子和脸部,反而更突出了缺点(图3-28B)。

高领突出脸部,使人的脸型显宽,所以宽脸形的人不适合穿高领服装,但同时这种领型却使得瘦长脸型有圆润感(图3-28C)。

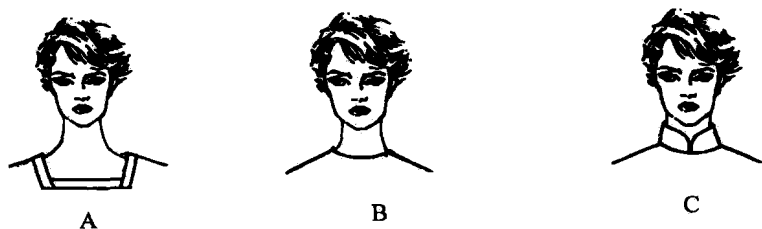


图3-28 使脸型显宽的领型

2) 使脸型显长的领形

深领口或具有纵向分割的细长领口会使脖子露出的部分较多,对比之下有使脸显小的感觉,如V形领、U形领或椭圆形的领子等等(图3-29)。深领口可使圆胖脸显得细长,瘦长脸更加瘦长。

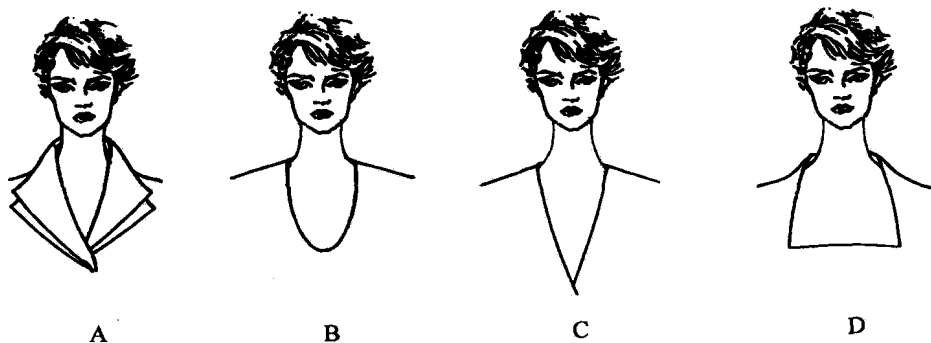


图3-29 使脸型显长的领型

人的脸型是多种多样的,并不单纯是宽或窄的概念,甚至有些脸型是不端正的。因此在进行具体领型设计时要灵活运用各种领型,横向与纵向视错效果要综合使用,还要考虑配饰的利用,以达到在视觉上弥补缺陷的目的。如在领部使用褶皱、边饰、多重曲线等可以缓和脸型的不端正(图3-30)。

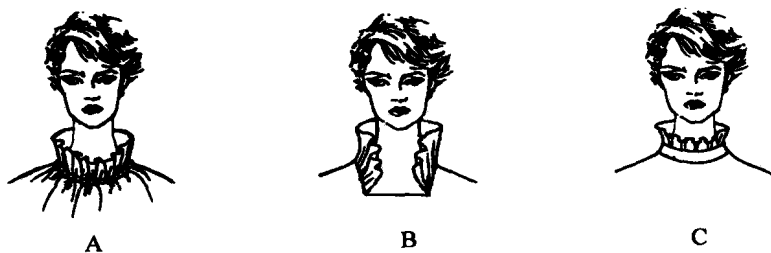


图3-30 纠正不端正脸型的领型

2. 体型的纠正

1) 矮胖体型的纠正

当需要运用视错取得一种使人的体型看上去显得瘦高细长的感觉时,应尽量把人的目光引向垂直方向。垂直线比水平线有显长显高的效果,因此在裁剪时尽量使用纵向分割。多使用纵长的分割线或装饰线,合理利用分割或分配是设计中纠正体型缺陷的重要手段。衣长的长度、分割线的位置、长短、有无以及饰物的大小、宽窄都会在视觉上取得不同的长度效果。矮胖体型的人穿短裙比穿长裙显高,分割线或明缉线最好不要中途中断,避免使用宽线条的横向分割,如不要使用宽腰带。在同一个画面中,斜线要比直线显得长,因此采用A形线或V形线也可以收到在视觉上显得瘦长的效果。

此外,对于矮胖体型的人来说,应尽量避免使用横向扩张的面料,多使用悬垂感和飘逸感较强的柔软的面料,少使用太过厚重的面料。在设计款式上以简洁为主,尽量避免繁琐的抽褶、装饰和宽下摆,如不要用泡泡袖、不要穿灯笼裤等。因为量感和体积感会使长度在视觉上发生变化,厚重的面料和繁琐的设计以及宽下摆使得体积感和横向宽度增加,从而在视觉上使得服装长度变短。同样道理,在设计中尽量把装饰性的元素加在上半身,使下身显得修长。

色彩也是极易造成视错觉的设计要素。众所周知,胖人不宜穿白颜色的服装,而穿黑颜色的衣服则可以使入显得瘦,这是因为白色明度高,在视觉上有一种外张力,黑色明度低,在视觉上有一种内收力。所以胖人应尽量穿低明度的或者低明度面料面积较大的服装。道理虽如此,但在设计时应视具体情况而定,如一个人太过于矮胖,穿黑色的服装未必最合适,因为黑色在横向显瘦的同时也使纵向显矮。

2) 瘦高体型的纠正

与矮胖体型的人相反,对于体型太过瘦长的人来说,可在裁剪上多使用横向分割,横向分割的面积要宽而且大,如使用宽下摆、宽腰带、横向拼接、将腰围线的

位置稍微上提等。简洁的服装特别容易强调瘦高的感觉，所以多采用增加体积感的设计手段，在服装上多加一些装饰物，如褶皱、灯笼袖、使用填充物，在胸部、腰部多加一些横向线条、系腰带、加口袋等等，将纵向顺畅的线条加以横向阻隔，会缓和瘦高的感觉。

在面料上应采用厚重、具有横向张力的面料，避免悬垂感太强、太贴身的面料，但也不要使用太过厚重有笨重感的面料，否则服装本身空间感太强，与人体形成对比，则只能显得人更瘦。在进行款式设计时，使服装与人体之间保留一定的空间，太过贴身会使瘦高的体型一览无余。如果用轻薄织物做贴体服装，就应该尽量在形上加以掩饰，加上体积较大的饰物，如装饰性口袋、包带、腰带等，或运用有膨胀效果的高明度的面料。

3. 肩型的纠正

1) 高低肩的纠正

并不是所有人的体型都是标准的对称的，有的人左右两边的肩膀不一样高低，俗称“高低肩”。对于高低肩的纠正，除了采用最直接的将较低一端的肩部垫平或者在款式上夸张肩部设计让人感觉不到肩部缺陷的手段以外，在设计时利用视错原理使人对肩部设计产生视觉差，在视觉上将两边肩部拉平也是一种非常有效的手段。如可以使用拼色设计，将较低一端的肩部使用高明度的有扩张感的面料，较高一端肩部则与之相反使用低明度的面料。在款式上，尽量避免紧身设计，否则会将缺陷暴露无遗。在面料的选用上以塑形性较好的面料为宜，如使用轻薄柔软的面料，则要注意肩部的平衡设计，多在肩部使用装饰，可将高肩一端的装饰向内收，而将低肩一端的装饰尽量向外扩张等。在某些较为前卫的服装中，还可以通过面料对比达到弥补的效果，如在低肩一端使用厚重的有一定体积感的面料，在高肩一端使用轻薄柔软体积小的面料。或者选用具有抽象光学效果的面料，将视觉打乱以掩盖肩部高低不一的缺陷。

2) 宽肩的纠正

对于宽肩形体的纠正，在款式设计上应尽量简化肩部设计，如泡泡袖、羊腿袖等繁琐的设计会增加肩部的体积感，进一步夸张肩部的宽度。避免使用横向分割，否则会在视觉上增加肩部的横向宽度，如使用装袖，肩线通常比较平挺，会让人感觉肩部更宽，而如果采用插肩袖，人的视线会随着插肩线移动，同时由于插肩袖在袖山处比较圆润，从而可以缓和肩部的外张感。不要使用太宽的横开领如一字领等领形。在面料的选用上应尽量避免使用具有横向张力的厚重硬挺的面料，多使用悬垂性好的柔软飘逸的面料，可以选用中等大小图案的面料，将肩部的宽度在视觉上进行分割会缓和肩部过宽的感觉，图案太小或太大的面料应谨慎选用，使用不当反而会使缺陷更为明显。可以使用纵长分割线条，但是线条不宜太密，否则会在视觉上将肩部加宽。在色彩搭配上避免在肩部使用亮色，可以使用暗色或拼色，整个肩

部或肩部外围处使用暗色,会有一种将肩部内收的视觉效果。宽肩的人还可以在肩部使用下端向内倾斜的分割线或装饰线,可以在视觉上使整个肩部横向缩短。

3) 肩平的纠正

肩平的人不宜使用圆装袖,可以使用落肩袖或插肩袖,多使用在肩部或袖窿处下斜的曲线或其他活跃的曲线,这些曲线会将人的视线从平板的肩部转移。或者在袖山处使用色彩明度较衣身色彩明度低的面料,袖山与衣身的接缝也以圆润的曲线为宜。肩平的人不宜穿与身体贴紧的衣服或使用轻薄透明的面料,否则服装的外轮廓会有缺陷的肩部清晰地勾勒出来,应选用塑形性较好的面料,使肩线与人体之间留有一定的空间。肩平的人不宜在服装的上半身使用水平分割或垂直分割,否则会使平肩的缺陷更为突出,以曲线分割为宜。可以在肩线处通过使用装饰来掩盖肩线平直的感觉,装饰尽量避免在肩头使用,否则会使肩部更显得上翘。此外,还可以使用光学效果印花面料与单色面料组合构成的方法,将视觉打乱或者对肩线进行有效分割,分割后的个体形象会削弱肩线平直的整体印象。也可像纠正宽肩一样使用印花图案面料。

4. 腿型的纠正

1) 腿长的纠正

有的人腿部特别长,这种人不适合穿紧身裤,否则会让人觉得两条腿像“细脚伶仃的圆规”一样又长又细,因此在款式设计上尽量使服装与人体拉开一定的距离。腿长的人也不适合将裤片单纯进行垂直线裁剪,而且还要避免使用悬垂性好的面料或太薄的面料,尽量选用有横向扩张感的面料,否则飘逸洒脱的直线条会使腿显得更为修长。腿长的人以穿宽松的裤子如灯笼裤、阔脚裤等为宜,腰围线不宜太高,否则会加强下身与上身的比例差,在视觉上感觉上身更短,下身更长。在裁剪时可以多使用横向分割线,如将裤片横向分成几片,使用抽带、皱褶等,或者使用贴袋以及体积较大的口袋,从视觉上将纵长的感觉截断,会缓和腿型过长的感觉。在面料色彩的选用上,尽量避免使用低明度色如黑色、深咖啡色等颜色的面料。此外,还可以使用能够产生体积感的工艺技术。

2) 腿弯的纠正

有的人的腿型比较弯曲不够挺直,这类腿型通过视错进行纠正效果会比较明显。首先,腿弯的人绝对不宜穿紧身裤,否则会将缺陷暴露无遗,在款式设计上,以挺拔直顺、悬垂飘逸的裤型为妙,如阔脚裤、直筒裤等,适合直线分割或装饰,不宜采用曲线作为分割线或装饰线,否则会使腿显得更为弯曲;可以在腿的弯曲部位使用装饰进行弥补掩盖,弯腿的人不宜选用轻薄的面料或有弹性的面料,宜使用稍厚的塑形性较好的面料,或者使用条纹比较规整的面料如平行的竖条纹或横条纹面料等,平行竖条纹面料的效果会非常好,人的视线会在直顺的条纹上移动,就会忽视弯腿的缺陷。或者使用花色面料,印花图案本身的曲直交错会将腿弯的缺陷完

全掩盖。或者使用抽象光学面料,这种面料可以使人体在视觉上产生变形,巧妙运用可以使弯腿显得修长平直。

3) 腿围的纠正

腿围有粗细之分,腿特别粗的人在款式设计上以简洁的裤型为宜,不宜穿紧身裤,也不宜穿太肥的裤子,装饰不宜繁琐,尽量少使用或不使用分割线或装饰线,尤其是竖向线条会使腿显得更粗,面料的选用上也不宜选用轻薄或弹性面料,这种面料会清晰地暴露出肥硕粗壮的腿型轮廓,以选用悬垂感强、牢度强可以将腿型内收的面料为宜。在色彩选择上很明显应该避开高明度的有膨胀感的色彩如白色、浅粉色等,以具有内收力的黑色、藏蓝色等暗色为宜。腿粗的人以穿长裤为宜,可以加强视觉上的纵长感。腿细的人也不适合穿紧身裤或太过肥大的裤子,这两种裤型都容易使腿显得更细。其他纠正方法则与腿粗的纠正方法相反,大家可自己结合腿肥的纠正方法理解运用,这里不再赘述。

人的体型也是多样的,如还有高而胖的人、矮而瘦的人以及鸡胸、驼背等体型缺陷的人,因此在进行具体设计时要灵活运用,根据造型原理交叉使用设计手法,切忌生搬硬套。

(二) 改变原有视觉效果

视错还可以改变原有的视觉效果,反转视错、扭曲视错和无理视错特别容易取得这样的视觉效果。如某些带有图案的服装,就是利用图底反转的原理进行设计的,

当视线集中在某一图形时,服装是这样的,而当视线转移时,则会让人感觉是完全不同的服装。再比如,一件普通合体的连衣裙,如果用的是具有抽象光学效果的印花面料,就会让人感到人体和服装都产生了变形或者觉得服装有了运动感(彩图3-15)。

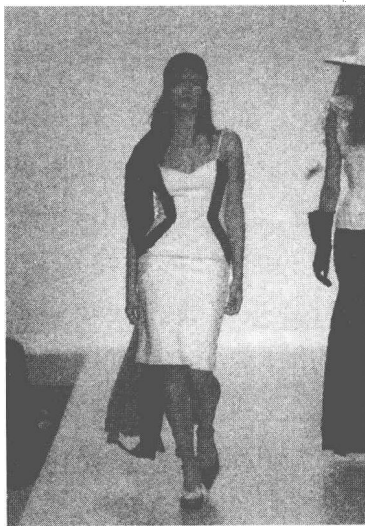


图3-31 在腰部内侧使用黑色相拼,感觉腰变细了

(三) 利用视错形成视觉中心

视错经常会有出其不意的美妙效果,这种效果经常被面料设计师或服装设计师借鉴运用在设计中形成视觉中心。例如,将印花面料的线条作各种交叉,平面的东西具有了立体感,再把它利用合适的手法运用到服装上,这就可能成为设计的视觉中心。很多时候服装在没有作出成衣之前是很难估计其成衣穿着效果的(图3-31)。

第三节 服装设计的审美角度

从服装设计完成一直到成品出来以后,许多人不知道服装的优缺点在哪里。许多初学设计的人在欣赏大师的作品时,往往却会感到茫然无措,根本不知道该从何处下手,只是觉得某款服装很美却说不出美在哪里,这是由于他们不懂得服装的审美角度。对服装的审美可从以下几个方面进行。

一、服装整体的和谐美

服装整体美是指服装的整体效果所具有的和谐的美感，是服装物质内容与精神内容的完美结合，服装构成要素之间如何达到平衡关系是服装整体美的基本内容。服装经人体穿着后便会出现着装状态，构成着装状态的众多因素调整到最佳结合点，服装的整体才会表现出很强的美感。有时单单看一件服装是不能完整评价其美感的，一件不起眼的服装单品经过精心搭配可能会有意想不到的好的效果，而一件漂亮的衣服如果搭配不协调，则会怎么看都不顺眼。所以服装经过组合以后的整体美是服装最后取胜的关键。

二、服装塑造的人体美

既然服装是以人体为基础,那么服装塑造的人体美也是评判服装美的一个重要方面。所有的服装都以塑造人体美为基础,真正的服装美是体型和服装恰当配合的产物。服装还能对形体的缺陷起弥补作用,这种现实性也是服装设计的根本目的之一。服装塑造的人体美还有一个纵向的时间问题,不同时期的服装款式都是以这个时期人体美的标准而进行设计的。例如,中国盛唐时期以胖为美,服装则以塑造人体的丰腴感为美,而18世纪法国女性以收腰束腹为美,勒得人透不过气的紧身胸衣成了极具时代美感的女性必备之物。拿到现代人追求自然美的角度来评价则绝对不是好的设计。在服装设计中可以采用许多好的辅助方法更好地塑造人体美。

三、服装形式的造型美

服装的造型美是指服装由造型因素而产生的美感，是服装设计在造型处理

上的总的要求。服装离不开造型，造型有美丑之分、有雅俗之别，是通过观察者的观察并与其已有的文化艺术内涵相对应后产生的判断。造型美也是服装设计中的具体的微观的内容之一。在造型过程中，要考虑形式美的基本法则，把对比、统一、协调、平衡、比例、旋律、反复等内容进行合理安排，还要看其外部造型的处理是否得当，是否具有新意等等。服装上表现出来的造型美不会是孤立的，要将色彩、材料、流行等因素联系起来考虑。在诸多关系中，造型设计与服装机能尤显重要，即使服装的造型再怎么新颖奇特，离开了一定内容的服装机能，便有可能会变得毫无美感可言。因此，千变万化的造型不能远离服装机能的约束（彩图3-16）。

四、服装外观的色彩美

服装的色彩美是指由色彩因素而产生美感，是服装设计在色彩配置上的总的要求，也是服装外表美的具体内容之一。色彩在视觉中占据着重要位置，造型设计完成以后，剩下的就是色彩配置的问题。色彩配置的效果是难以计数的。

服装的色彩美具体表现在两个方面。一是服装本身所具有的色彩美感，包括服装面料的色彩美和服装由搭配而产生的色彩美。服装面料可以印染出非常丰富的色彩效果，可以是单色的，也可以是花色的，通过印、染、编、织等工艺手段表现出来。一般情况下，设计师通过对现有面料色彩进行选择来表达其设计意图。这就需要设计师具有丰富高深的色彩美学修养。服装搭配的色彩美感往往由穿着者完成，穿着者在选择服装时，会不知不觉地运用自己的色彩审美观点进行选择。二是服装与外界因素的协调而产生的色彩美感，包括肤色与饰品、服色与肤色、肤色与环境等等。从理论上说，没有哪种颜色是绝对难看的，难看与否关键要看它的使用条件。比如，纯度低的颜色用在“乞丐装”设计中可能会比纯度高的颜色更恰当些；而在鲜艳明亮的色彩流行的时期，作为高级成衣常用色的灰色系则可能要暂时退居二线或者作某种改变（彩图3-17）。

五、服装品质的材料美

服装的材料美是指由材料因素而产生的美感。服装材料是服装的载体，离开材料谈服装等于纸上谈兵。设计师会因发现新的材料而激动，并会因此而触发设计灵感，每个设计师对此都有深刻的体验。缺少合适的材料搞设计，经常会让设计师感到为难。新材料背后包含着新科技，象征着生产者的技术水平和经济能力。

对设计师来说，材料美的侧重点主要放在面料上，因为它是服装材料美的外观

表现,许多辅料的功用只是服装材料美的内在表现。就表现内容而言,服装的材料美主要表现为色彩和肌理。材料的色彩美如前所述,不再重复。材料的肌理美是指材料表面因织造或再创造而产生的纹理效果。材料的肌理代表着材料的风格,面料设计师通过改变面料的组织结构而获得新型面料,服装设计师也可以对已有的面料进行改制,使其具有某种预想的肌理效果。此外,面料的许多物理性能,诸如悬垂性、透气性、柔软性、挺括性、伸缩性等等,无不成为服装设计师必须考虑的材料因素。

新颖合适的面料制成服装,常能引起消费者的购买冲动。很多时候对新材料的合理运用是服装厂商在市场竞争中胜人一筹的奥妙所在,这已成为现代服装业的一大特点。因此,设计师应该对材料知识,尤其是对材料的感性判断有足够认识和经验,灵活地运用流行的或过时的、新颖的或传统的面料,设计各种适合不同需要的服装(彩图3-18)。

六、服装风格的流行美

服装的流行美是指因服装的流行因素而产生的美感。流行因素很多,包括流行的造型、流行的色彩、流行的材料和流行的工艺等等,因此,服装的流行美也是服装集合了多种因素而最终表现出来的综合美感。一般所说的流行,主要是指造型、色彩和面料三个因素。

大多数实用服装都存在着是否流行的问题。许多人的购衣原则是看此服装是否属于时下流行的服装,因此,服装的流行美也是一个评判服装的审美标准。这需要评判者首先懂得流行的知识,掌握准确的流行信息,才能完成服装流行美的审美过程。当我们看到的实用服装属当今流行之列,就容易产生审美上的认同,反之,则容易产生审美上的否定,同时,会由这种认同和否定进而对穿着者产生认知导向,这是因为,服装不可避免地参与传递其穿着者信息符号的过程。

七、服装制作的工艺美

服装的工艺美是指由服装的工艺因素而产生的美感。服装工艺是将服装的设计要素和材料要素合二为一的技术手段,无论多么简单的服装都离不开工艺环节。工艺水平的高低直接影响到设计意图表达的正确与否,加工过程是否合理也影响到服装品质的好坏。

我们会有这样的经验:某件服装的款式和面料比较普通,但其工艺却美妙绝伦,令人爱不释手,这就是工艺特有的魅力。随着人们审美水平的日益提高,人们

对服装的工艺要求也越来越高。在选准了服装材料以后，服装的韵味很大程度上依赖精致的工艺来体现。

工艺之美贵在创新。时代的不同，审美眼光也不断变化，以昔日的工艺来衡量也许是无可挑剔的工艺，在今天看来也许会觉得并不可取。科学技术的发展，为服装业带来新型服装机械和加工方法，在领角、钮眼、袋口等细微处无不体现出现代技术之美。在高级成衣领域，还可以看到高科技成果的踪影。当对服装的感觉变得灵敏之后，一眼便能看出某些服装背后所拥有的高技术含量（彩图3-19）。

八、服装功用的机能美

狭义上的服装功用就是指服装的机能性。服装机能性包括了服装的一系列功能，如防护功能、储物功能、健身功能、舒适功能等。任何服装在设计时都有其具体的设计要求和设计目的，尤其对于实用服装设计来说，服装功用的机能美是设计的一个重要方面，许多服装在设计时必须坚持机能性第一的原则。比如，内衣设计讲究舒适，运动装设计讲究便于活动的健身性，特殊作业服特别注重服装的防护功能等。消防队员的工作服装如果不是采用隔热耐燃的材料，不管其他设计元素运用得多么巧妙，从机能的角度讲也不是好的设计；内衣如果使用不透气、不吸湿的化纤面料，也许就会成为滞销产品。随着人们对自身保健意识的加强，服装的机能性也越来越成为影响服装品质的重要内容。因此，在服装设计中，一件服装是否具有其本身应该具备的机能性以及机能性达到何种水平是评判这件服装好坏的重要方面。

以上服装审美的几个方面是评断服装好坏的基本角度，我们可以从这些角度入手，衡量一件服装是否完美。事实上，服装的审美过程并非这么简单，它还涉及到历史学、社会学、心理学等方面的知识，是一个比较高级的认知活动。作为服装设计师来说，起码要做到能从前述几个方面对某一服装的审美性说出究竟，这才算对这一服装有个总体认识，否则，跟普通消费者相差无几。

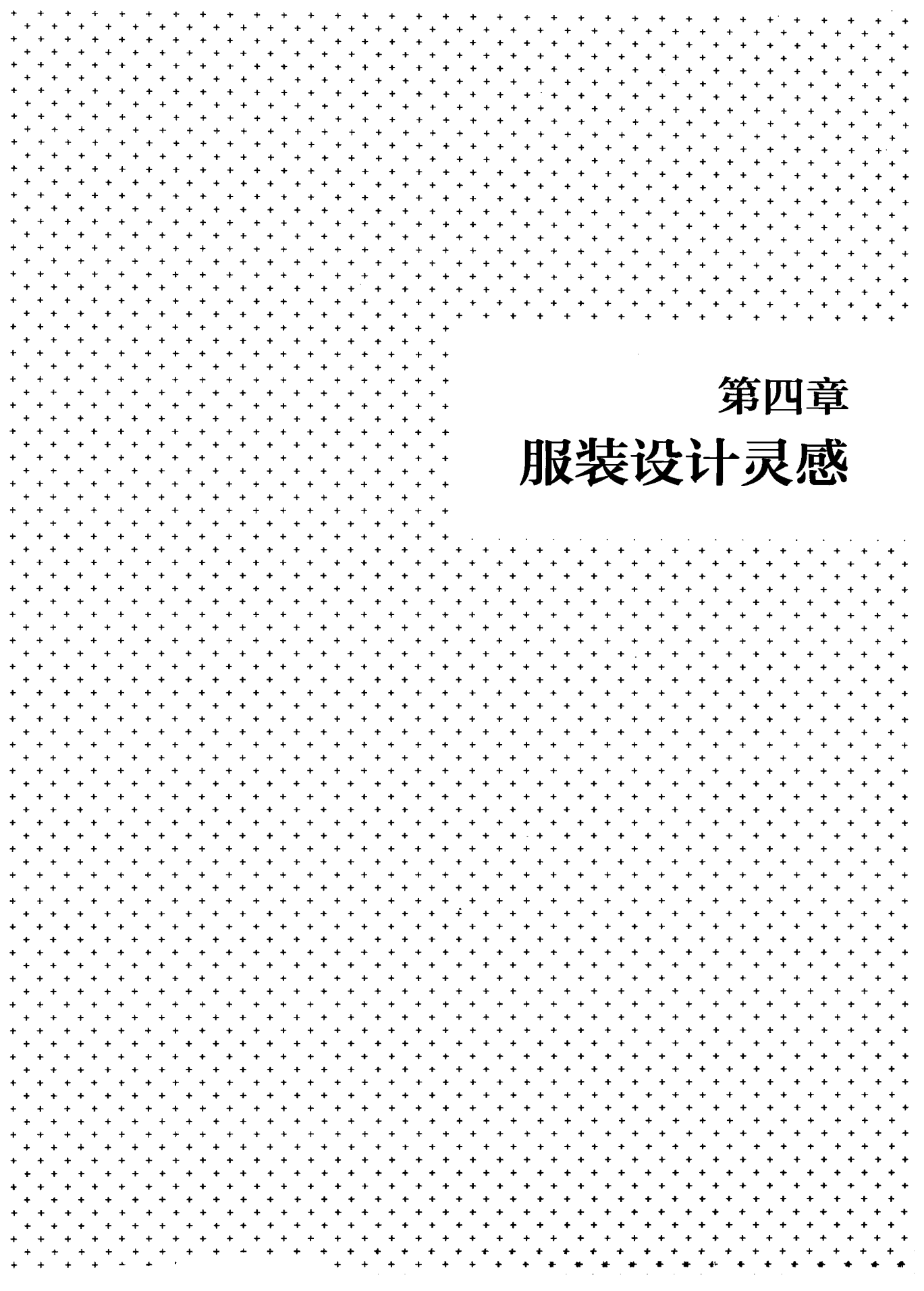
本章小结

学习任何设计都要了解掌握各种美学原理及其应用，本章首先讲解了不同形式美原理的概念、形式美及其在服装中的应用，学习服装设计的学生应该在充分掌握这些原理的基础上灵活运用于设计实践中。其次，本章还讲解了视错及其在服装中的应用，学习者可以在理解其内容的基础上通过视错运用纠正人体缺陷或者通过视错取得某种有创意的设计效果。最后，本章还从设计的审美角度讲解了怎样剖析评

价一件服装，学会从不同角度深入剖析某件服装对设计师来讲也是很重要的训练，通过这种训练就会深入挖掘一件服装的设计内涵。

思考与练习

1. 比例分割与比例分配的设计侧重点在哪儿？如何在设计中具体运用？请结合实例进行分析。
2. 结合形式美原理，综合服装设计审美角度分析服装设计大师的经典作品。
3. 从形式美原理中选择两种分别设计2组服装。
4. 从四种类型的视错中选择具体的两种分别设计3组服装。



第四章

服装设计灵感

第一节 设计灵感的概述

一、灵感的定义

灵感是指在人类的潜意识中酝酿的东西在头脑中突然闪现，是人类创造过程中一种感觉得到但却看不见摸不着的东西，是一种心灵上的感应。灵感是偶然产生的，在人类的创造活动中起着非常重要的作用，灵感的产生不是偶然孤立的现象，是创造者对某个问题长期实践、不断积累经验和努力思考探索的结果，它或是在原型的启发下出现，或是在注意力转移、大脑的紧张思考得以放松的不经意场合出现。

二、设计灵感的定义

设计灵感是设计师在进行艺术设计的过程中头脑中突然出现的灵感，因为灵感有很强的专属性，即灵感只会出现在相关专业人员的头脑中，设计师经常会在头脑中思考一些与设计有关的问题，受到某些东西的刺激而产生某种设计构思或创作意识，这就是设计灵感，它源于对设计的思考以及对事物的观察和领悟，建立在丰富的设计学识及洞悉能力的基础上。

三、设计灵感的特征

1. 独创性

设计灵感的产生具有独创性的特点，因为灵感本身属于意识领域的内容，意识的东西是没有完全重合的，看到某种事物，不同的人会产生不同的想法和感受，这些不同想法和感受会带给人不同的创作灵感。

2. 短暂性

灵感既是突然出现的，也是短暂的。灵感常常是一闪即逝，在脑中长时间保留清晰的灵感形象很困难。灵感毕竟属于意念中的东西，而非实物形态，形象的可感知性自然没有实物的可感知性强。倘若对出现的灵感不及时做好记录工作，很有可能再也想不起来当时的灵感内容。因此，及时做好灵感的记录工作是很有必要的。

3. 多解性

灵感在头脑中产生时，最终表现出来的结果不是单一的，一个灵感来源可以产生多个想法和设计，比如，同样看到一个花瓶，有人会想到用它的外形作为服装的造型，有的人会想到用它的色彩作为服装色彩，而有的人则会想到用它的花纹做图案装饰。即使是同一个人看到同一个事物产生灵感，也会有多种设计思路，最终也可能产生多个设计结果，然后再从中挑选最满意的设计。

4. 偶然性

灵感总是突然出现在设计者的脑子里，是偶然产生的。其实，偶然性的背后带有某种必然性，当人们集中精力于某事物时，对该事物的一切都会倾注大量心血，对所有与该事物有关的东西都若有所思，久而久之，会触类旁通，豁然开朗。因此，设计者刻意等待灵感的出现是不可取的。

第二节 设计灵感的来源 (图4-1~图4-9)

+

一、日常生活

艺术设计中的灵感往往与生活息息相关。灵感出现在人的设计思维中，却是来源于客观现实世界，任何灵感不可能是无源之水、无本之木，而是生活中的万事万物在人的思维中长期积累的产物。如2008年北京奥运会会徽的设计，就是由中国的太极拳得到启示而生成的设计。由花篮产生灵感进行的设计，如果生活中没有这些事物的存在，可能就不会有这些设计。同样生活中存在的任何事物都可能成为设计素材。

二、自然事物

大自然孕育了人类，也是人类创作活动中永远取之不尽用之不竭的源泉。自然界中的任何存在都可能激发人的思维，使人从中捕捉到灵感，优美的风景，漂亮的花草，风雨雷电、河流山川甚至自然万物的生长灭亡都会给人以灵感。如古代服装上的图腾纹样，日、月、星辰、水藻、山等都是自然存在的结果。再如服装设计中的锯齿形设计是由闪电生成灵感而进行的巧妙设计。某一届“兄弟杯”金奖——《天上人间》则是来源于神秘莫测的宇宙星空和同样奇妙的人体穴位，使得设计富于新意，一种空灵奇妙的韵味充盈于设计之间。

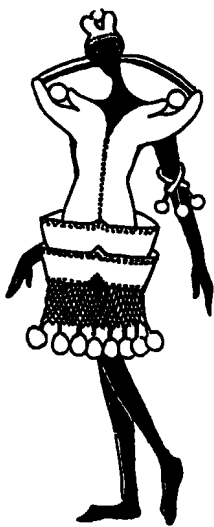


图4-1 灵感源于双手



图4-2 灵感源于人面

三、时尚资讯

服装设计也有其过去、现在和未来,是超越时空向前发展的。我们要多关注时尚、关注社会中正在发生的事情,以其作为灵感设计紧跟流行的服装。现代信息社会,有众多的时尚资讯,每年国内外各类服装流行预测机构都要举办流行预测发布,许多世界大师举办个人作品发布、各品牌公司也纷纷举办品牌发布会,还有众多的服装机构举办各种各样、名目繁多的大赛、展览会等,这些活动通过各类新闻媒体直播转载,或制作成出版物,包括期刊、报纸、杂志、书籍、幻灯片、录相带或者光盘等。此外,各类与服装无关的时尚出版物和展示等也可以被设计师当作设计资料,当设计者看到这些比较直观的资料时,脑海中会不断闪现出新的想法,就会形成新的设计。

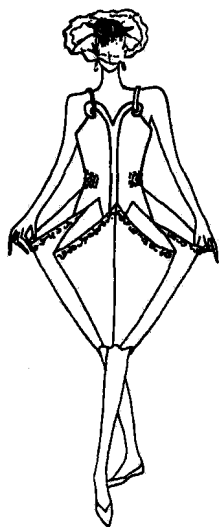


图4-3 灵感源于雨伞

四、姐妹艺术

绘画、雕塑、摄影、音乐、舞蹈、戏剧、电影、诗歌、文学等姐妹艺术是设计灵感的最主要来源之一。设计的一半是艺术,艺术之间有许多触类旁通之处。古今中外的姐妹艺术在很多方面是相通的,不仅在题材上可以相互借鉴,在表现手法上也可以融会贯通。绘画中的线条与色块、雕塑中的主体与空间、摄影中的光影与色调、舞蹈中的节奏与动感等都能被服装设计所利用。



图4-4 灵感源于报纸

从姐妹艺术中寻找设计灵感的主要表现是将姐妹艺术中的某个作品改变成符合服装特点的形态。伊夫·圣·洛朗曾将蒙德里安、梵·高、毕加索、克里等绘画大师的名作稍经改装,搬进其设计中去。

五、科技成果

科技成果激发设计灵感主要表现在两个方面:其一,利用服装的形式表现科技成果,即以科技成果为题材,反映当代社会的进步。20世纪60年代,人类争夺太空

的竞赛刚开始,皮尔·卡丹便不失时机地推出“太空风格”的服装。在服装设计比赛中,也可以看到类似机器人一样反映科技题材的服装。其二,利用科技成果设计相应的服装,尤其是利用新颖的高科技服装面料和加工技术打开新的设计思路。热胀冷缩的面料一问世,设计者将要重新考虑服装的结构;液体缝纫的发明,令设计者对服装造型想象丰富;还有牛奶纤维、夜光面料等等新型面料都会给服装设计带来全新的启发。

六、社会动态

社会环境的重大变革将影响到服装领域,“服装是社会的一面镜子”,敏感的设计者会捕捉社会环境的变革,推出极为时髦的时装。由于社会大环境下发生的事情经过传播,会成为公众关注的热点话题,影响广泛,因而,巧妙地利用这一因素设计服装,容易让人产生共鸣,具有似曾相识的熟悉感。例如,20世纪90年代初期的海湾战争刚爆发不久,在一些国家的青年人中便开始流行迷彩服或类似的具有军队意味的服装。在中国,1997年香港回归祖国的世纪盛事激发了设计师们的色彩灵感,不约而同地使中国服装市场出现一片欢庆回归的鲜亮色彩。再如2001~2002年唐装的盛行也是受了APEC会议的启发。

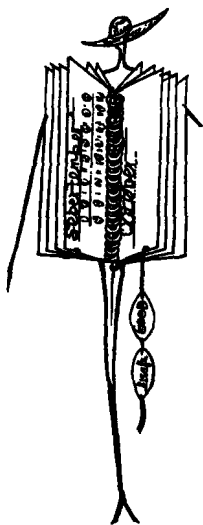


图4-5 灵感源于台历



图4-6 灵感源于建筑

七、民族文化

民族文化使国家之间、地区之间和民族之间产生了特色与个性。不同民族、不同国家和地区,拥有不同的信仰风俗、经济状况、生活习惯和思维方式,每个民族拥有自己的特色文化,才使世界变得丰富多彩。每个民族不会轻易丢失自己的文化

传统,也很容易对另一个民族的文化产生兴趣,好奇心促使人们相互了解和沟通,文化渗透现象在现代社会里时有发生。设计师是敏感的人群,在对异域文化探索方面走在前列。许多世界级服装设计大师都热衷于在自己的时装发布会上推出带有其他民族文化色彩的设计,成为传媒争相报道的热点。

应该说,设计者对本民族文化的开发利用有着得天独厚的优势,对丰富的文化遗产的了解可以给设计者带来独特美妙的灵感和设计构思。花灯、秦俑、剪纸等题材都为设计者赢得过服装设计比赛的大奖。只有设计者自己才会对本民族文化有最深切的了解。

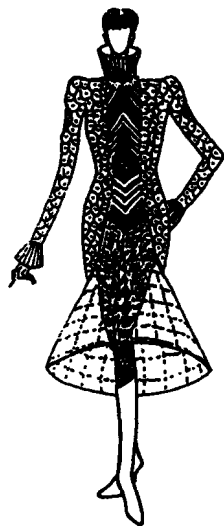


图4-7 灵感源于喇叭

八、历史服装

历史服装资料是民族文化的一部分,由于其在服装设计中的特殊地位,对当代服装能产生直接影响,我们把它单独作为设计的灵感来源。

由于以前的生产力水平有限,能够流传至今的历史性服装实物资料不多,而能够留下的实物却是较有代表性的,已经接受过当时社会的淘汰筛选,因此也是极其珍贵的。纵观中西方历史服装资料,尤其是近代以来的服装实物,积累了前人丰富的实践经验和审美趣味,有许多值得借鉴的地方,一种针法、一个绣花、一种图案、一条缝线、一只盘钮、一个领型,等等,都可以使之变成符合现代审美要求的原始材料。

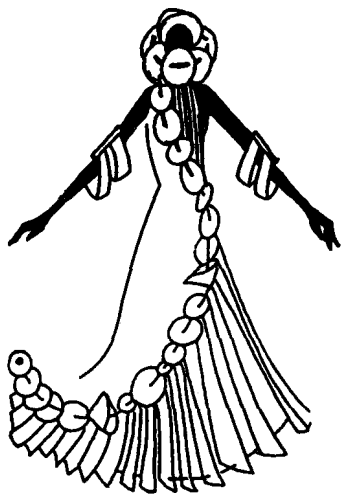


图4-8 灵感源于立体构成

利用历史服装的既定风格来激发设计灵感,才是最能体现历史服装价值之处。在造型上过于接近历史服装会有复制古装之嫌,而历史文化积淀下来的服装风格配合现代服装设计手法,能够在继承中创新。服装设计中的怀古情调,便是在历史服装中寻找灵感的实例。



图4-9 灵感源于对未来时空的思考

九、名人效应

对于追随流行的人来说，名人的服饰行为常常是他们的追逐目标。名人具有一定的社会感召力，在某些方面具有一定的权威性。正因为名人的感召力，设计者便可以从他们身上寻找设计灵感。例如，亚太地区国际经贸会议上各国领导人穿的具有当地特色的服装成为服装厂商推销的好产品；世界级歌星麦克·杰克逊穿的服装也会成为设计者关注的焦点。

就服装名人效应的利用而言，有两种情况，一是基本模仿名人穿着过的款式。这样做法虽然与设计的本义有些违背，但是，一般的流行追随者比较愿意接受，因为这样做更形象更逼真。二是借鉴名人服饰的风格，推陈出新，名人并不只穿一件衣服，但却有一个基本风格，这种风格是用许多服饰营造的穿着个性。其实，名人的种类千差万别，其效应各不相同，并非所有种类的名人都会被人效仿，只有那些演艺界明星或特别讲究仪表的公众人物，才会被人纷纷效仿。

十、流行市场

流行市场上的服装产品会带给设计师灵感启发和设计构思，设计是为市场服务的，设计师要从多层面的流行市场中提炼出适合自己产品风格的流行元素，然后通过自己的智慧创造出被市场所接受的流行产品，这不仅需要设计师的专业基本功，更重要的是要有市场意识，善于接触市场，并有准确感知流行的能力。进行市场调研是必不可少的学习方法，设计最终是要推向市场的，只有走到市场中去，所有的流行尽收眼底，然后在众多的设计中发现流行元素，设计最忌讳的就是闭门造车。关注流行、运用流行、创造流行是服装设计最有效的灵感来源。

+

（一）长期思考

灵感出现以后，没有很好的表现是非常可惜的，要很好地表现灵感，需要有一定的表现程序来处理，否则，再绝妙的灵感也会成为泡影。因此，设计师要学会敏感地捕捉灵感。灵感出现有着许多偶然性的因素，是不以人的意志为转移的，灵感虽然是突发的，但不会是空穴来风，是人脑进行创造活动的产物，灵感不会光顾没有准备的头脑，所以长期思考是灵感捕捉训练的基本条件。

专注于广泛的兴趣和丰富的知识，将有利于获得灵感的启示，是捕获灵感的另一个基本条件。灵感捕捉还需要观察能力、联想能力、想象能力等智力上的准备，同时要注意摆脱习惯思维的束缚。因此，设计师需要充分了解灵感思维的活动规律和特性，加强各方面知识的积累，善于观察，勤于思索，给灵感的出现创造契机。随着经验和成果的不断积累，灵感出现的频率也会逐渐增加，所以服装设计师平时要多听、多看、多积累资料，看的听的多了，灵感出现的频率也就高了。事实上，灵感是人们长期专注于某个事物而产生的思维结果。设计师要学会及时准确地捕捉住转瞬即逝的灵感火花，不放弃任何有用的可取的闪光点。

在设计过程中，细心观察某个偶然的事件和突发的因素，能使设计师对某些原本模糊不清或反复思考的问题突然清晰起来，夕阳下的街景、雨后的彩虹、冬天的雪景、大地干旱后龟裂的纹路等，都能够触发人们心灵的共鸣而产生灵感，设计师如果善于仔细地观察，抓住对象的特征，就能够迅速而准确地捕捉住瞬间出现的灵感，会使自己的设计形成很好的创新点。灵感的捕捉需要职业素养和敏感天性的结合。

灵感的训练准备还包括及时记录下灵感的物质准备。许多有创造性精神的人，都曾体验过获得灵感的滋味。但因为事先没有准备，而没有及时记下这些灵感，时过境迁就再也记不起来了，当然，并不是头脑里出现的灵感就都有价值，但记录下来以后再慢慢琢磨，决定取舍。

二、训练方法

（一）漫想

灵感有时是个不可捉摸的思想精灵，无法知道它何时不期而至。迎接灵感的出现最好以漫想的方式进行。所谓漫想是指不经意和无羁绊的想象，是在轻松的气氛中进行的。漫想的过程是量变到质变的积累，灵感既可能在漫想的过程中出现，也会在漫想中断后突然出现。漫想也可以利用设计方法中的联想法进行，由一个事物展开放射思维，直至出现所需的灵感。灵感并没有鲜明的标志，一个念头、一种梦境、一种情景、一种突然领悟的感觉，都可能成为引发灵感的火花。

（二）记录

由于灵感能保持的时间比较短暂，若不及时记录，便会稍纵即逝。即使以后还会出现同样的灵感，但是，就其时间意义和原创意义来说，显然不如第一次出现时那么有价值。记录的方式可以是多种多样的，按照每个人的工作习惯和环境条件而定。记录方式大致上有图形、文字和符号三种，或规则或潦草，只要自己能看懂就行。

为了表现某个主题，可以多积累一些出现过的灵感然后进行选择。例如，为主题定为“神圣、纯洁”的运动会采火少女设计服装时，既可想到古希腊时代少女装束，也可利用中世纪宗教意味服装，既可以诗歌中的少女为蓝本，也可用时代少女为楷模，孰是孰非，可由这些灵感发展成的最终效果而定。

（三）整理

记录下来的灵感一般是比较潦草而简单的，也并非每个灵感都适合用到服装上去。尤其在记录下众多灵感时，更要注意对灵感的整理。可以对每个灵感进行一定程度的放射思维，并从中找到最佳发展方向。

整理设计灵感一般在可视状态中进行，将记录的文字或符号图形化，画成设计草图。草图最好能多画一些，不仅可以为系列化设计铺平道路，而且，多画草图有助于提高设计速度，也可能遇到灵感的再次出现。能迅速绘制设计草图也是灵感的专注性和增量性的表现之一。

草图确定以后，可以用正确的服装效果图形式表现。

（四）完成

将草图配合人体画成效果图是虚拟地检查设计的空间状态是否合理的步骤之一。经验丰富的设计者可以在绘制效果图的过程中发现并改正问题。

灵感表现的完成阶段还要解决设计的整体感问题。整体感强的设计具有更强的视觉效果，让人产生完美的感觉。整体感一是指服装之间的协调，鞋、帽、包、袋

和首饰等配饰与服装的有机联系。考虑更为周全的话，还要顾及化妆、发型等与服装的协调，使设计更加完整。

三、取舍原则

在服装设计中，并不是每个灵感都适合最后发展成服装构思，也不是灵感的任何部分都能被设计所利用，因此，必须对出现的灵感有所取舍，才能去粗取精，更好地为设计服务。灵感的取舍原则主要包括以下几点。

（一）形象感

有些灵感是具体事物的反映，有些则是抽象思维的结果，无论是具象还是抽象的灵感，在被设计所利用时，都有个形象感的问题。首先要求灵感的形象感清晰可辨，这对具象灵感自然要容易一些，对抽象灵感则要求其可感知性强，才能被利用，否则，过于抽象的纯理念灵感是无法用于设计形象的。例如，“缠绵”是一个抽象词汇，却有明显的可感知性，似乎许多缠绕结节的形态都可以表达纠缠的意思，“思想”也是一个抽象词汇，却很难用某个形态确切地表达出思想的造型。其次要注意灵感形象的美与丑，这也反映出设计者对美与丑的甄别能力和艺术趣味。生活中的美不等于艺术中的美，艺术中的美不等于服装中的美，如何将美的东西自然贴切地运用到服装中去，是设计者碰到的难题。雄伟的山峰很壮美，但是，按比例缩小后搬到服装上去却未必美，充其量不过是一块大石头而已。丑的原型经过艺术加工，也能变成具有服装特点的美。例如，生活中的一团废铁丝，可以用纺织材料表现，运用到唤醒人们保护环境意识的创意服装中去，自然就有了美的意义。

（二）色彩感

色彩也是激发灵感的主要因素之一。色谱中的色彩几乎都已在纺织品中出现过，但是色彩之间的组合却千变万化，从理论上来说，色彩组合是无限多样的。色彩感还包括图案内容，图案缺少了色彩因素会黯淡无光，同样一组图案可以有成千上万种配色。色彩灵感的价值在于配色之新颖和配色之格调。单一色彩的使用往往司空见惯。配色却由于色相、比例、位置、节奏等因素的不同而新意层出不穷。做到配色新颖并不难，难得的是调配出想要的格调。格调因服装类别和设计指令的不同而各有千秋。有效的方式应该是限定格调后配色，再将配色结果与预想的格调相比较，看看是否能达到预期的目的。

（三）题材感

在创意服装设计中非常强调主题，主题则由题材来表现。实用服装设计虽然不

强调主题，但却并不排斥题材的选择。新颖的题材可以让人耳目一新，例如，为了表现和平的主题，鸽子和橄榄枝等题材似乎屡见不鲜，能否用祈祷和平的钟声来表现呢？又如，一提起中国传统服装，人们很容易想到旗袍，于是，拼命在旗袍上大做文章，其实，唐代的襦裙、宋代的背子、明代的翟衣又何尝不是中国味十足的传统服装呢？在实用服装中，经常利用花卉题材进行装饰，但是，用什么花卉、怎样使用、要达到怎样的效果却大有讲究。

（四）趣味感

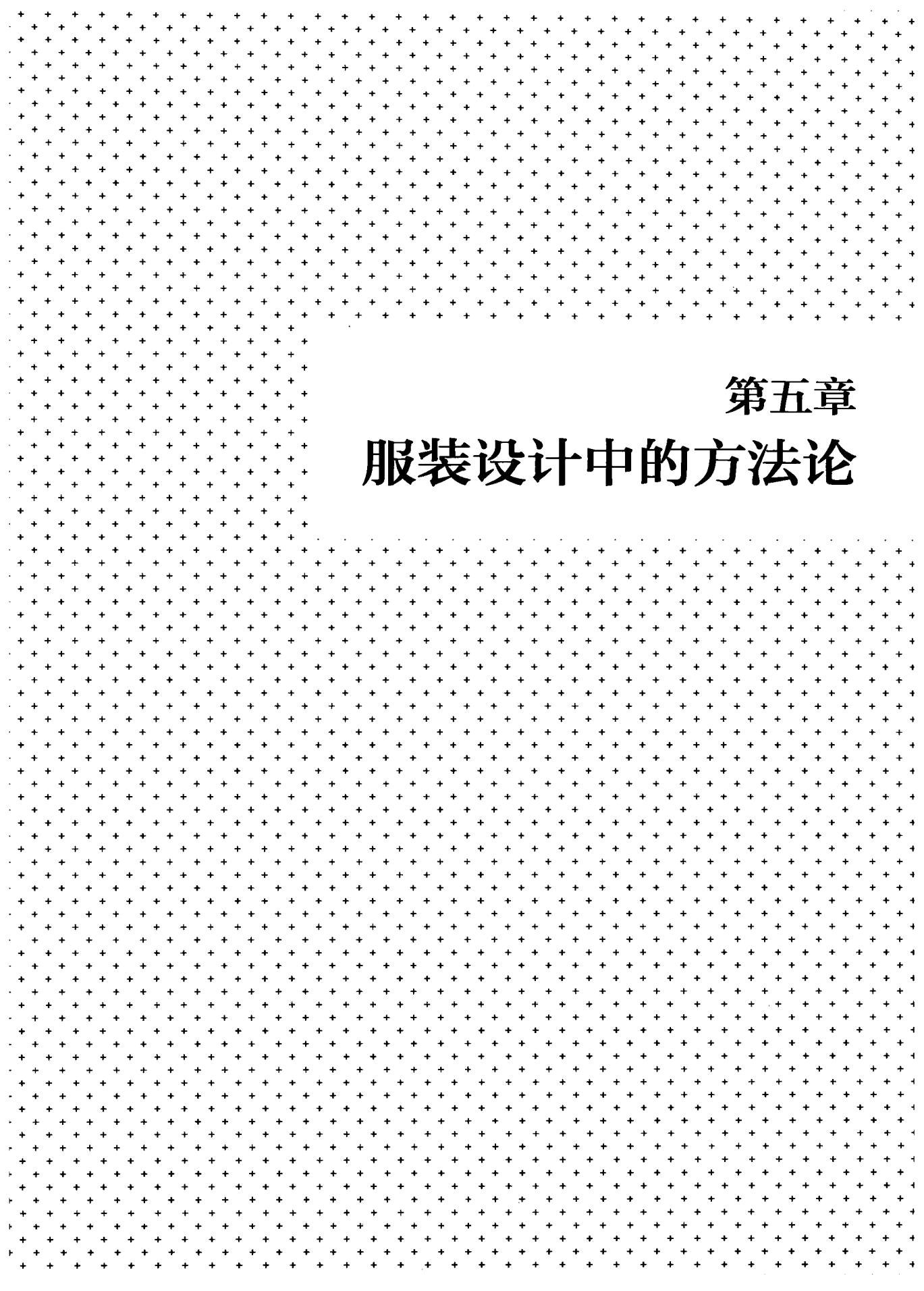
某些灵感来自于结构和工艺方面。在冥思苦想中会找到解决结构问题的窍门，在缝制实践中会得到工艺方面的灵感。选择结构与工艺方面的灵感要注意合乎服装特征的趣味性，这也是抽象设计灵感在服装上的具体表现。或巧妙或笨拙、或柔顺或生硬、或轻薄或厚重、或挺括或褶皱，各有趣味。非要在服装上表现具象造型是对设计灵感的片面理解，抽象造型处理得好，不仅使服装情趣盎然，而且比具象造型更含蓄、更有韵味。

本章小结

本章主要讲了服装设计灵感的特征、来源以及灵感捕捉训练等方面的内容，灵感对于设计师而言非常重要，灵感来临之时可以创作出非常有创意的设计作品。服装设计初学者要善于在日常的工作生活中比常人更细心地观察身边的事物，学会从大自然、人群、电影、文学、建筑等各方面发现美的东西并运用于自己的设计作品中，多和身边的朋友、同事交流，多看一些教材类的书籍和名师、大师的作品等等，大胆抒发自己的审美观点，长此以往，各种设计灵感就会不断涌现出来。

思考与练习

1. 在设计中如何巧妙捕捉灵感并利用灵感进行设计？
2. 尝试对不同来源的灵感进行灵感捕捉与训练，并将具体思维结果运用于服装设计中。



第五章

服装设计中的方法论

第一节 设计思维

设计思维指的是进行设计时的构思方式，是生成设计最初的突破口。设计思维的方式有很多具体种类，以下是最常用到的几种思维方式。

一、常规设计思维

常规设计思维又叫正向思维，是人们习惯的一种思维方式，这种方式是直接发现问题，根据问题的焦点从正面甚至是表面上直接寻找解决问题的办法。常规思维对事物的认识非常直观，并赋予一定的逻辑性和推理性，但是万变不离其宗，无论怎么变化还是有一个常规的框架，例如表现方的造型，最多也是进行一些小的变化，如使边角带有少许弧度，但是绝对不会变成圆形或三角形。常规思维表现在服装设计中就是比较直观地、顺理成章地表现作品的设计内容。例如，为一个身材过于瘦高的人设计服装，通过常规思维设计就是要使他的身体主要部位不太分明，曲线比较模糊，比如加宽服装的腰围和臀围，从而在视觉上感觉体积大一点，掩盖其过高过瘦的身材缺陷。常规思维设计比较直观。

常规思维是设计中最常用的思维方式，按照惯常的模式进行设计，中规中矩，如设计经典服装，就会在脑海中考虑经典服装的风格印象、造型特征以及常用的面料色彩等，然后在这个范围之内进行设计；一想到职业套装的设计，立刻就会想到采用精纺毛料；看到丝绸、织锦缎，就会想到礼服的设计等。再如，进行男装设计，就会与棱角分明、刚健有力联系起来，进行内衣设计，就会想到棉质面料，想到透气性、舒适性。通常情况下，服装设计中的常规设计思维使用得比较多。

二、联想设计思维

联想设计思维是指由一事物联想到另一事物的思维方法。联想能使设计者从更广阔的范围内创造新的艺术形象，所有的艺术创作都离不开联想，服装设计作为一种艺术创作，也离不开联想思维的启发。联想的特点是由习惯性思维在长期知识积累的基础上留下模仿和继承的痕迹。所见所闻越多，联想就越丰富，就越能获得突破性、创造性的设计。古希腊的亚里士多德将联想归纳为相似联想、对比联想和接近联想三种类型。

相似联想是由某种相似经验引起某种倾向性思维，表现在设计中就是不同设计或组成设计的各部分具有相似的特征。如见到过花生，在设计中可能就会想到花生

形状的运用（图5-1）。

对比联想是指由某一经验产生与之完全相反的联想。在设计中表现为完全相反的表达方式，比如在设计中运用对比色、将风格细腻的丝绸与粗犷的毛皮对比运用或者将男装设计成女装等（图5-2）。

接近联想是指由某一经验联想到与之相关的事物，与相似联想不同的是接近联想的事物不具有共同特征。比如在设计中由花朵想到花篮造型的运用、由报纸架想到报纸卷筒式服装造型的设计等（图5-3）。

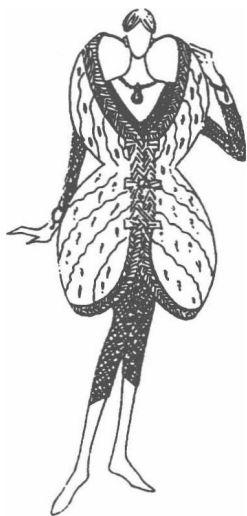


图5-1 相似联想



图5-2 对比联想

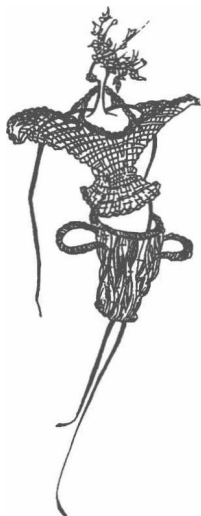


图5-3 接近联想

三、无理设计思维

无理思维就是要故意打破思维的合理性而进行一些不太合理的思考，然后从这些不合理中寻找灵感，发现突破口，再从中整理出比较合理的部分。无理思维将许多设计没有道理地进行组合创新，可以从中发现值得保留的创新设计，从而改变事物原有的形象，创造出一种新奇的意境。设计的作品如果一板一眼，就会让人感觉索然无味，利用无理思维构思法，在人们看惯了的视觉形象中有意识地将局部进行错位处理，将使人产生不正确的视觉印象或者使得设计饶有趣味。比如领子本来是从脖子套进去的，利用无理思维法将其从胳膊套进去，在看似穿错了的感觉中寻求到一种创新；再比如将腰带系到脖子上或者将胸衣穿到屁股上会形成某种反叛风格的前卫装（图5-4）。



图5-4 无理设计思维经常使服装具有某种新奇的效果

四、创新设计思维

创新设计思维是一种打破常规、开拓创新的思维形式。创新即以独创性、新颖性的观念或形式形成设计构思，做出新的设计作品，创新设计就是去想别人没有想到的、做别人没有做过的，设计结果通常让人耳目一新。有创新就有突破，突破是创新设计思维的核心和实质，突破要有大量可供选择的方案做基础，设计师需要合理组织这些因素从中寻找创新的突破口。创新设计思维的突破，取决于设计师本人的观念和对服装的理解，创新并不意味着要做惊人的反常规的设计，既要使设计具有趣味性、富于变化，又要合理完成从艺术创作到符合服装形式的合理转化。

五、逆向设计思维

逆向设计思维就是按照人们习惯的思路走向，进行逆向思考，设想一些出乎人们意料的新方案的思维方式。反其道而行之是逆向思维的典型特征，由于这一思维方式与一般的思维方向恰好相反，故而又称“反向思维”。这种方式突破常规模式而寻找新的观点和思维途径，转换从事物的内部结构去进行反向研究和领会，可以启发我们的构思，拓展我们的思维范畴，从而使设计所表现出来的外观形式更加引人注目，更有新意。要使设计思维巧妙精到、独树一帜，就要突破常规模式而寻找新的观点和思维途径。

在服装设计领域，从设计、材料到制作都可以运用逆向思维，例如，将上装领子设计在腰部，将胸衣反穿在臀部，内衣外穿，服装款式结构前后更换，服装后开襟，将上面的穿在下面，将下面的换到上面，男装女穿，或者把里料当面料用，以上都属于逆向设计思维。合理运用逆向思维可以从本质上解决问题，因此可以说逆向思维比常规思维更为深刻而有一定的难度。

第二节 设计方法

设计方法是指从设计实现的角度，对设计的目的、任务、灵感进行处理，得到符合设计要求的设计结果的手段与行为的总称。有时为了达到某种设计目的，就会从多种角度去思考设计问题。思维角度不同，设计方法也不同，分析运用多种设计方法，可以对造型的产生进行宏观的指导，形成开拓性的形象思维和独立创作方法。由于服装设计本身是一个复杂的创造过程，每一个细节都有其不同的特点，根据其特点的不同又有各自的创作方法，设计方法的展开程度和设计要求不同，从同一个设计方法出发，可能结果也不尽相同，同时由于设计方法有相互重叠的部分，运用不同的设计方法进行创作也可能会有相同的设计效果。出现在头脑中的灵感往往是初级的朦胧的原型，许多灵感原型也不能直接用到服装上去，要经过设计手法的处理才能成为服装的一部分。

这里的设计方法是针对服装设计范畴而言的。

一、调研法

调研法是通过收集反馈信息来改进设计的一种设计方法，在服装设计中，特别是在批量生产、上市销售的实用服装的设计中，要使设计符合流行趋势，产品畅销，进行市场调研是必不可少的一个环节。调研的目的是为了取长补短，取其精华，去其糟粕，在市场中发现使产品畅销的设计元素，力求在以后的设计中继续运用或进一步改进，同时找出不受欢迎的设计元素，在下一个产品中去除。在调研法里有三个小方法。

（一）优点列记法

优点列记法是罗列现状中存在的优点和长处继续发扬光大。任何好的设计都有设计的“闪光点”，即使是不好的设计也有其可取之处，将这些优点借鉴运用会产生好的设计。

（二）缺点列记法

缺点列记法是罗列现状中存在的缺点和不足，加以改进或去除。服装产品中存在的缺点将直接影响其销售业绩，只有在以后的设计中改正这些缺点，才有可能改变现状。缺点列记法在实战中比优点列记法更为重要。

（三）希望点列记法

希望点列记法是收集各种希望和建议，搜索创新的可能。这一方法是对现状的否定，听取对设计最有发言权的多个渠道的意见，意在创新设计。

二、夸张法

夸张法是把事物的状态和特性夸大或缩小推到极限研究其可能性的设计方法。夸张法通常是以一个原有造型为基础，这些造型可以是领、袖、袋或衣身等



图5-5 此款服装的袖子采用了夸张法进行设计

服装上的任何一个设计元素，在此基础上对其进行夸大或缩小，追求其造型上的极限，以此确定最理想的造型。夸张法的形式多样，如重叠、组合、变换、接线的移动和分解等，可以从位置高低、长短、粗细、轻重、厚薄、软硬等多方面进行造型极限夸张。如一个小小的领子，极度夸大则变成很大的披肩领甚至可以长曳及地，极度缩小可变成窄细的一条。一只普通的西装袖可夸大到变成古代深衣的大袖，可缩小成只在肩头作一点装饰的袖子，任何设计元素的夸大或缩小全凭设计师根据设计要求自由把握。

夸张法特别适合于前卫风格服装的设计（图5-5）。

三、逆向法

逆向法是把原有事物放在相反或相对的位置上进行思考的设计方法。逆向法的思考角度来了一个180度大转弯，打破了常规思维所带来的常规设计结果，这是一个能够带来突破性结果的设计方法。逆向法的内容既可以是题材、环境，也可以是思维、形态等。

在服装设计中，可以用逆向法的内容较为具体，如上装与下装的逆向，内衣与外衣的逆向，里子与面料的逆向，男装与女装的逆向，前面与后面的逆向，宽松与紧身的逆向等。使用逆向法时一定要灵活，不可生搬硬套，设计作品无论多有新意，也要保留原有事物自身的特点，否则就会使设计显得生硬而滑稽。如把一件

衬衣逆向设计成一条裙子时,要顾及裙子的基本特征,作必要的修正。内衣外穿时也不是把一件内衣套在外边即可,要借助内衣的形同时还要兼具外衣的特点(图5-6)。

四、转移法

转移法是根据用途将原有事物转化到另外的范围使用,寻找新的解决问题的可能性,研究其在别的领域是否可行,可否使用代用品等。有些问题难以在本领域很好解决,将这些问题转移到别的领域以后,由于事物的性质发生了变化,容易引起思维的突破性变化,从而产生新的结果。

转移法在服装设计中的主要表现是将不同风格的服装相互碰撞,从而产生新的服装品种。转移法既可用在单件服装的设计,又可从宏观方面进行服装新品种的开发,研究服装风格。如将西装转移到休闲装领域,就变成了休闲西装,将运动服转移到家居服中,就会产生运动形式的家居服,两种相互转换的事物之间看谁的分量重则主要风格就倾向于谁,分量轻的则处于修饰地位(图5-7)。

五、变换法

变换法是指改变事物中的某一现状,产生新的形态。设计的涵义之一是创新,无论变更哪个方面,都会赋予设计以新的涵义,服装由设计、材料、制作三大要素构成,因此变换法在服装设计中的应用可从这三方面入手(图5-8)。

(一) 变换设计

变换设计主要是指变换服装的造型和色彩以及饰物等。如将白色婚纱的色彩改为红色,将其造型改为旗袍造型,就赋予了原有服装全新的设计含义。

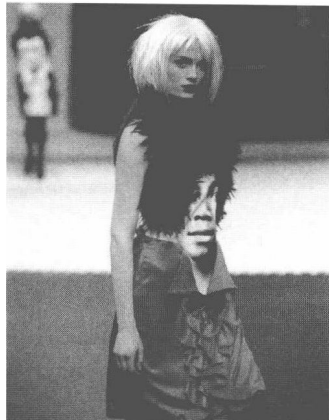


图5-6 将领部的设计运用于腰部是逆向法的运用

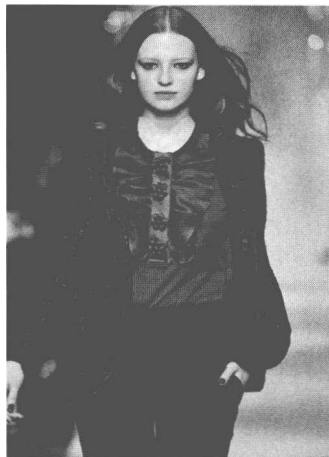


图5-7 将西装转移到休闲领域变成休闲西装



图5-8 将服装面料换成塑料就变成了颇具创意的舞台装

（二）变换材料

变换材料是指变换服装中的面料和辅料。如将棉质内衣的面料换为皮革，就是一个大胆的设计。将礼服的丝绸面料换成塑料，就可能变成了颇具创意的舞台装。

（三）变换制作

变换制作是指变换服装的结构和制作工艺。结构设计是服装设计中一个非常重要的方面，变动分割线的部位就可能改变整件服装的风格，而不同的制作工艺也会使服装具有不同的风格。如将一件女式风衣的公主线去掉，这件风衣就可能变成一件中性化的男女皆可穿的服装。普通的职业装完全用缉明线的工艺就使得服装风格趋向于休闲。

六、增删法

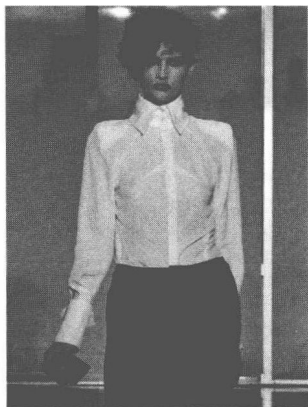


图5-9 使用减法设计的服装简洁利落

增删法是指增加或删减现状中必要或不必要的部分，使其复杂化或单纯化。增删法主要用在内部结构的调整，从形式上看，某些设计的确是在做增删工作，但是增删是有一定依据的，在服装领域，增删的依据是流行时尚，在追求繁华的年代做的是增加设计，在崇尚简洁的年代做的是删减设计。增删的部位、内容和程度是根据设计者对时尚的理解和各自的偏爱。

增删法一般适用于实用装设计，对原有的实用服装做局部调整。增加或删减的东西往往是服装的零部件或无关紧要的装饰（图5-9）。

七、结合法

结合法是把两种不同形态和功能的零部件结合起来，从而产生新的复合功能。结合法是从功能角度展开设计的方法，在其他设计领域应用也很广泛，如将笔与时钟结合起来，成为计时笔；将电视机与照相机结合起来，成为摄像机等。功能上的结合要合理自然，切忌异想天开生拉硬扯，事实上，功能或造型相差太远的东西是无法结合在一起的。

结合法在服装设计中往往是将两种不同功能的零部件结合起来，新的造型兼具两

种功能。例如将领子与围巾结合,成为围巾领;将口袋与腰带结合,成为时髦的腰包等等;也可以将服装的整体结合起来,形成新的款式。如上装与下装结合,形成连衣裙;袜子与裤子结合形成连裤袜。

结合法一般适用于实用服装设计(图5-10)。

八、联想法

联想法是指以某一个意念为出发点,展开连续想象,联想法主要是为了寻找新的设计题材,使设计思维突破常规,拓宽设计思路。联想之初,必须有个意念的原型,然后由此展开想象,进行设计。由于每个人的审美情趣、艺术修养和文化素质不尽相同,因此不同的人从同一原型展开联想设计会有不同的设计结果。以山川为例,A先生由山川想到了清澈的河水、绿色的森林,由此想到了环保设计;而B先生则由山川想到了登山看日出,由日出想到了希望与和平,想到了鸽子,并由此想到了仿生设计。设计要在一连串的联想的过程或结果中找到自己最需要又最适合发展成服装样式的东西。

联想法是拓展形象思维的好方法,尤其适合在设计前卫服装和创意服装时寻找灵感(图5-11)。

九、拓展法

拓展法是以某一个事物为基础,寻找所有相关事物进行筛选整理,当一个新的造型设计出来后,设计思维不该就此停止,而是应该顺着原来的设计思路继续下去,把相关的造型和设计尽可能多地开发出来,然后从中选择一个最佳方案。拓展法由于设计思维没有停止而使得后面的造型不致于过早夭折。

拓展法很适合大量而快速的设计,设计思路一旦打开,人的思维会变得非常活跃、快捷,脑海中会在短时间内闪现出无数种设计方案,拓展法可以迅速地捕捉住这些设计方案,从而衍生出一系列的相关设计。经常用拓展法进行设计,久而久之,设计的熟练程度会迅速提高,对应付大量的设计任务易如反掌。



图5-10 将披肩款式与裙装款式结合比较实用

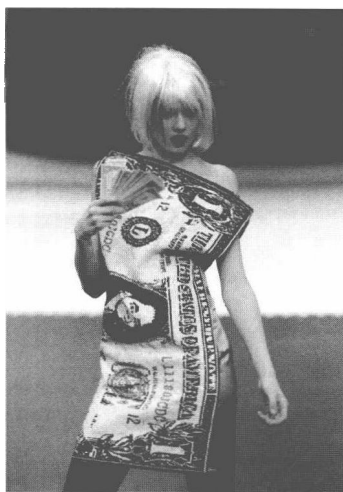


图5-11 由美元的联想进行的服装设计

系列化设计中经常使用拓展法。

十、整体法

整体法是由整体展开逐步推进到局部的设计方法。在服装设计中，先根据风格确定服装的整体轮廓，包括服装的款式、色彩、面料等，然后在此基础上确定服装的内部结构，内部的东西与整体要相互关联，相互协调。这种方法比较容易从整体上控制设计结果，使得设计具有全局观念强、局部特点鲜明的效果。在服装设计中，设计者由于某种灵感的启发而在构思过程中形成了整体造型的轮廓，此时，领

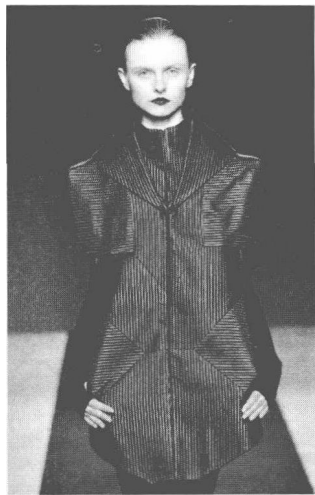


图5-12 服装整体硬挺有棱角，部件设计也要与之相应

子、袖子、口袋等局部造型要与整体造型相协调，避免出现与整体造型相矛盾的局部造型，否则由造型产生的形态感难以统一，造成风格上的混乱。如一件圆领收腰的职业女装，其内部结构中的口袋设计要采用圆角口袋或方形口袋，如采用菱形或三角形口袋则显得过于紧张和生硬。

整体法适用于前卫服装或实用服装的设计（图5-12）。

十一、局部法

与整体法相反，局部法是以局部为出发点，进而扩展到整体的设计方法。这种方法比较容易把握局部的设计效果，服装设计师很容易被一些精致的细节设计所吸引，这些细节经过一番改动会变成服装上精致的局部造型。有时设计师会对资料中的某一个局部造型爱不释手，并由此产生新的设计灵感，于是会把这一部分运用到新设计中去，并寻找与之相配的整体造型，如果不相配就会形成视觉上的混乱（图5-13）。



图5-13 简洁大方的局部造型要求服装廓形也不能繁琐

十二、限定法

限定法是指在事物的某些要素被限定的情况下进行设计的方法。严格地讲，任何设计都有不同程度的

限定,如成衣价格的限定,用途功能的限定、规格尺寸的限定等等。这里所说的限定,是指设计要素的限定。

从设计构成要素的角度讲,限定条件可以分为六个方面:造型限定、色彩限定、面料限定、辅料限定、结构限定、工艺限定。有时在设计时只有单项限定,但有时会在设计要求中对上面六个方面进行多项限定,设计的自由程度受限定方面的影响,限定方面越多,设计越不自由,但也越能检验设计师的设计能力。如限定条件“蓝色、全毛面料”就比“X型、蓝色、全毛面料、装饰结构线”简单得多。

限定法在实用服装的设计中用得比较多。

十三、移用法

移用法是通过对已有造型进行有选择地吸收融汇和巧挪妙借形成新的设计的方法。移用体可以是服装本身,也可以是其他造型物体中具体的形、色、质及其组合形式。采用移用法进行设计极易引出别出心裁、富有创意的设计。移用包括直接移用和间接移用两种形式。

(一) 直接移用

客观存在中各种各样大大小小的造型样式,其实各有其可取之处,将这些可取之处直接移用到新的设计中,可能会轻而易举地取得巧妙生动的设计效果。在服装设计中,设计精巧的服装本身、包袋、鞋帽、装饰品以及设计中某种局部造型的色、形、质或者某种工艺手法和造型手法等都可以直接移用到新的设计中去。直接移用一定要灵活,切忌生搬硬套,移用体与新设计的风格要相互协调,避免给人视觉上和感觉上的混乱感。例如将中式上装的盘扣移到裤脚或袖口上;将明朝官服上的补子移到民族风格服装的设计中作为图案等等(图5-14)。

(二) 间接移用

不同类别的设计造型有时是很难将其直接移用的,这时就需要在借鉴移用时有所取舍,或者借鉴其造型而改变其色彩材质,或者借鉴其材质而改变其造型,或者借鉴其工艺手法而改变其色、形、质等。在服装设计中,由于服装直接与人体相结合,所以在考虑服装设计时要考虑到人体的适用性。间接移用并不单纯是对移用体表面形式的搬借,而是加入人的情感与观念因素,对已有的各种物



图5-14 将布偶玩具直接用于服装

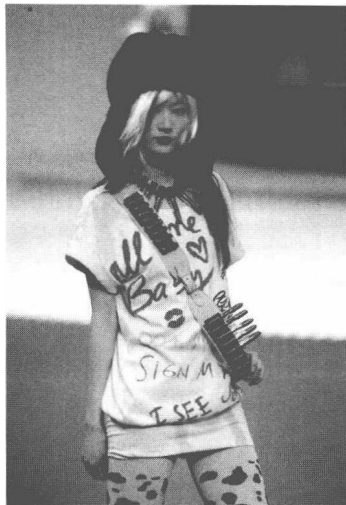


图5-15 借鉴口红的造型而改变其材质用于服装作为装饰

体或设计进行有选择、有变化的重组。例如，移用花篮的造型，将其肌理效果换为面料的肌理效果，就变成了某种造型新颖的创意服装；将针织服装的针法用在机织面料服装或饰品的变化设计中等（图5-15）。

十四、派生法

派生是一个耳熟能详的词汇，派生的本意是在造词法中通过改变词根或添加不同的词缀以增加词汇量的构词方法。派生法的特点是要有可供参考进行变化的原型，在服装设计中，派生法的运用是在某一件参考原型的基础上进行廓形、细节等的渐次演变，如把廓形变大变小、把装饰线、分割线变宽变窄，改变局部造型等。派生可分为三种形式：廓形与细节同时变化；廓形不变，变化细节；细节不变，改变外形。

十五、趣味法

在现实生活中，存在着很多让人觉得非常有趣的事物，这些事物往往具有与众不同的值得玩味的趣味性，把它们尝试通过不同的手法运用到服装设计中，往往会有耐人寻味的设计点的出现，从而使得整个设计趣味横生、意趣盎然。趣味设计主要可从以下几方面着手：通过对形的夸张使其具有某种趣味感，如伞形裙子、蘑菇形上衣；把服装上某些具有一定功能的零部件采用某些有趣的形态，如钟表形口袋、眼镜形挎包等；用类似于卡通的鲜亮色彩进行配置使其具有活泼可爱的特点；或者把趣味性的图案通过印染、刺绣等工艺运用在服装上（图5-16）。

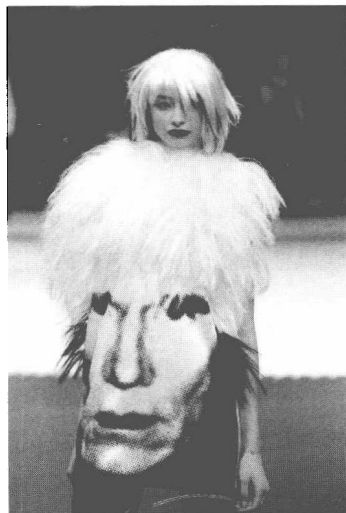


图5-16 将人脸和头发造型完整用于服装使设计趣味横生

第三节 造型方法

造型方法是暂时抛开色彩面料等设计元素单纯从造型角度考虑设计的方法，这里的造型设计近似于设计中通常意义上的款式设计。造型方法与设计方法既有联系又有区别，虽然它们都是从开拓思维的角度讨论创造的方法，但是前者从比较微观的角度，专门针对造型而言讨论的创造方法，是复杂的设计过程中的一个设计方面。后者则从相对宏观的角度探讨创造，也适合其他内容的设计。设计中遇到的最棘手的问题是设计者即使找到了灵感来源，也无法用恰当的造型方法来演绎。如果用一套造型方法将设计灵感从无到有变成服装，是许多设计者梦寐以求的，也是造型方法所要解决的问题。根据研究内容和表达方式，造型方法可分为基本造型方法和专门造型方法。

一、基本造型方法

基本造型方法是指从造型本身规律出发的、广泛适用视觉艺术各专业所需要的造型方法。由于基本造型方法研究的是造型的组合、派生、重整和架构等一般规律，并不单纯为服装设计服务，它具有更多的普遍性和通用性，因此是设计者务必了解和掌握的造型方法。通过这些造型方法，不仅可以为理解造型规律奠定基础，还可以举一反三地创新适合自己的其他造型手段。

基本造型手法中包括许多具体的造型手段，其共同特征是对原有造型进行改造，即以某个原有造型为基本造型进行不同角度的思考。其中虽有殊途同归的结果，但毕竟是视角转换的产物，对于开拓设计思维有重要意义和作用。

（一）象形法

象形法是把现实形态中的基本造型做符合设计对象的变化。象形具有模仿的特点，但不是简单地将现实形态搬到设计中去，而是将某个现实形态最优特征的部位概括出来，进行必要的造型处理。虽然象形法并不排斥将现实形态几乎一成不变地用于某个设计的造型，例如，苹果形电话机、人物形灯具等等，但是服装的自身特点往往限制这种做法，将简单的模仿变为巧妙的利用，否则会落入过于直观、道具化、图解化的俗套（图5-17）。

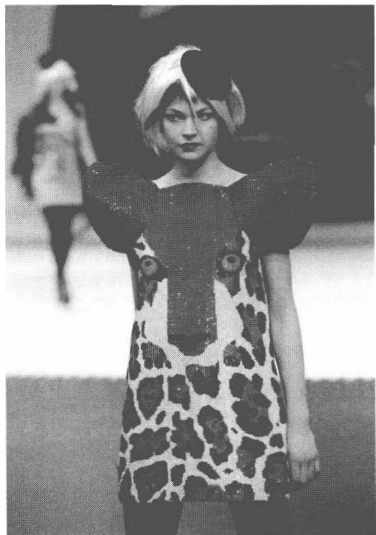


图5-17 服装的造型让人想起豹子

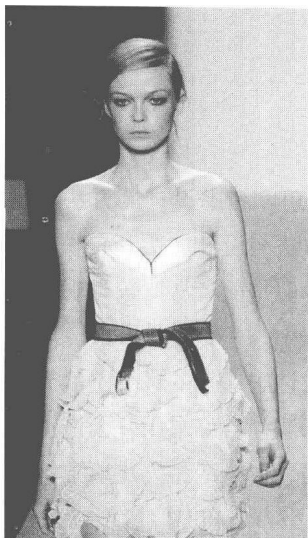


图5-18 采用并置法设计的裙装造型特征明显



图5-19 服装衣片在腰肩部分离后，借助透明塑料连接起来

（二）并置法

并置法是将某一基本造型并列放置，产生新的造型。并置法不相互重叠，因而基本造型仍清晰地保持原有特征。并置法具有集群效果，视觉效果虽不如单一造型时那么集中，但其规模效应却大大加强了表现力度。并置法的运用可以灵活多变，既可以平齐并置，也可以错位并置。并置以后，还可以根据设计对象的特点做必要的调整（图5-18）。

（三）分离法

分离法是指将某一基本造型分割支离，组成新的造型。分离时，对基本造型做切割处理，然后拉开一定的距离，形成分离状态，既可以保留分离的结果组成新造型，也可以去除某些不必要的部分，化整为零。就服装设计而言，分离后的造型之间必须有某种联系物，例如用薄纱、布料、线带、饰物等。如图5-19在腰部或肩部切割分离，用透明塑料把切割后的部分连起来。

（四）叠加法

叠加法是指将基本造型做重叠处理。与并置法不同的是，叠加以后的基本造型会改变单一造型的原有特征，其形态意义由叠加而得的新造型而定。叠加法的造型效果有投影效果和透叠效果两种。投影效果仅取叠加以后的外轮廓线，清晰明了；投影效果在厚重面料的设计中效果较为明显，厚重面料叠加，只能看到面积最大的面料造型的轮廓；透叠效果则保留叠加所形成的内外轮廓，层次丰富，透叠法在轻盈薄透的面料设计中效果较为明显，由于面料本身的透明，使得叠加在一起的造型都能被看到，只不过最外层的清晰明了，内层的若隐若现而已，在虚虚实实、真真假假中体现一种朦胧美，这也正是有些设计所追求的缥缈灵动的设计效果（图5-20A投影效果，图5-20B透叠效果）。

（五）旋转法

旋转法是将某一造型做一定角度的旋转，取得新造型的方法。旋转法一般是以



图5-20A 厚质面料叠加保留各自的造型特征

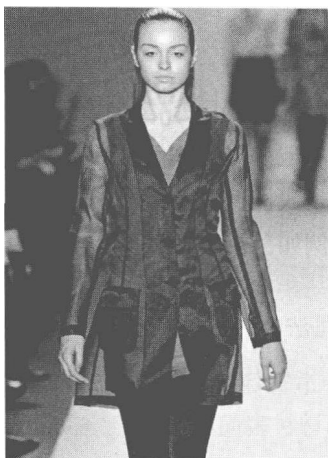


图5-20B 外面的薄纱外套与里面的裙装透叠保留各自的轮廓

基本造型的某一边缘作为圆心进行一次或数次旋转，由于旋转角度的关系，旋转以后的某些部分会出现类似叠加的效果。旋转可分为定点旋转和移点旋转，定点旋转即以某一点做圆心进行多次旋转；移点旋转是在基本造型边缘取多个圆心进行一次旋转或多次旋转。

（六）发射法

发射法是指把基本造型按照发射的特点排列。发射是一种常见的自然结构。焰火的点燃、太阳的光芒等都成发射状。发射具有很强的方向性，发射中心成为视觉焦点，可分为由内向外或由外向内的中心点发射、以旋绕方式排列逐渐旋开的螺旋式发射和层层环绕一个焦点的同心式发射三种。在服装设计中，往往把部分发射造型用于服装造型或局部装饰（图5-21）。

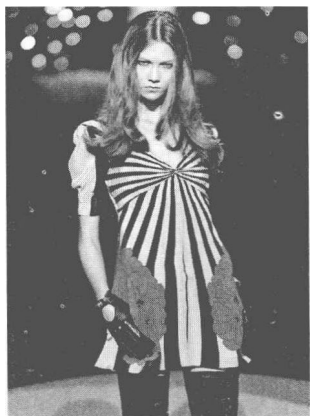


图5-21 服装面料上呈发射状的黑白条纹成为设计特色

（七）镂空法

镂空法是指在基本造型上做镂空处理，镂空法一般只对物体的内轮廓产生作用，是一种产生虚拟平面或虚拟立体的造型方法。镂空法可以打破整体造型的沉闷感，具有通灵剔透的感觉。镂空法分绝对镂空和相对镂空，绝对镂空是指把镂空部位挖空，不再作其他处理，也叫单纯镂空；相对镂空是指把镂空部位挖空后再镶入其他东西（图5-22）。



图5-22 服装上的图案采用镂空法设计

（八）悬挂法

悬挂法是指在一个基本造型的表面附着其他造型。其特征是被悬挂物游离于或基本游离于基本造型之上，仅用必不可少的牵引材料相联系。虽然在平面上可以悬挂其他平面，但是我们习惯上是把它看作叠加法里的内容。悬挂法是特指立体感很强的造型而言的，例如，在一个平面上挂一个球体，造型就有了根本变化（图5-23）。

（九）肌理法

肌理是指物体材料的表面特征及质地，通常用粘贴、卷曲、揉搓、压印等方法，制造出材料表面具有一定空间凹凸起伏效果的方法。服装设计中的肌理效果，是由缉缝、抽褶、雕绣、镂空、植加其他材料装饰等对面料进行再创造来表现的，面料本身的肌理除外。服装肌理表现形式有多种多样，表现风格各有特色，运用好肌理效果，可增加服装的审美情趣。很多设计大师的设计作品就是以面料的肌理效果作为设计特色（图5-24）。

（十）变向法

变向法是指改变某一造型放置的位置或方向从而产生新的造型。比如领子本来是从脖子套进去的，如果将其从臂膀处套进去就是变向法的运用。变向法应用在具体设计中，并不是简单地将方向或位置改变一下而已，而是将改变方向后的相应部位作合适的处理，使其仍保留服装的基本特征。如上述将领子变向到袖窿处，并不意味着头上要套一只袖子或者将底摆转移到侧缝。作为一种造型方法，使用变向法的目的是创造新的造型，仅做表面的变向是没什么实际意义的（图5-25）。

以上基本造型方法是为了叙述的方便而逐一单列的，原理也比较单纯化和概念

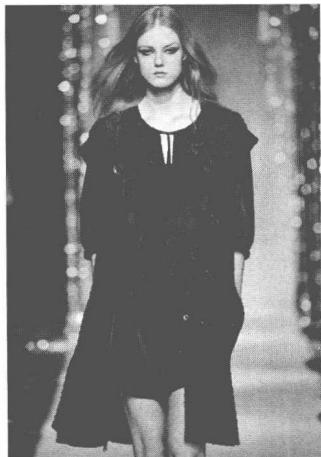


图5-23 胸前的装饰采用悬挂法设计



图5-24 打结绣在服装肩部形成独特的面料肌理效果



图5-25 上装采用变向法设计产生了新的造型

化,在实际使用中可以灵活机动地随意展开其外延和内涵,也可以结合多种造型方法于一个设计中。例如,并置法不一定只是一个相同基本造型的排列,叠加法可以增加旋转或镂空的内容等等。总之,不应过于注重方法使用的过程,而应强调方法使用的结果。

二、专门造型方法

专门造型方法是相对基本造型方法来说,是指专门根据服装的特点而创造造型的方法。服装的适体性、柔软性、旋垂性等造型特点是许多其他设计门类所没有的,因此,在基本造型方法的基础上,掌握服装的专门造型方法是必要的。这里所说的专门造型方法其实是专门针对柔软的服装材料来探讨的,因此,也可以说是软造型的造型方法。绝大部分服装是由柔软的纺织类或非纺织类材料制成的。在这里介绍的是几种主要的服装造型方法。

(一) 系扎法

系扎法是指在面料的一定部位用系扎方式改变原造型。系扎材料一般为线状材料,如丝绒、缎带、花边等等。这种方法很适合用来改变服装的平面感,系扎点也比较随意多变。可以选择的系扎效果有两种,一是正面系扎效果,其特点是系扎点突出,立体感强,适用于前卫服装;二是反面系扎效果,其特点是系扎点隐含,含蓄优美,适用于实用服装。

具体的系扎方式有两种,一种是点状系扎。即将局部面料拎起一点再作系扎,增加服装的局部变化,另一种是周身系扎,即对服装整体进行系扎,改变服装的整体造型。为了结构的准确,通常先系扎出一定的效果再正式裁剪(图5-26)。

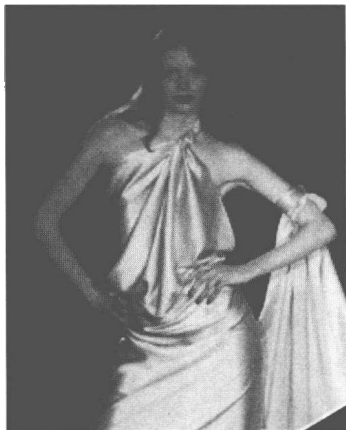


图5-26 肩颈部与臂部均采用了系扎法设计

(二) 剪切法

剪切法是指对服装做剪切处理,即按照设计意图将服装剪出口子,剪切并非剪断,否则便成了分离,剪切既可以在服装的下摆、袖口处进行,也可以在衣身、裙体等整体部位下刀。长距离纵向剪切,服装会更飘逸修长,在中心部位短距离剪切,则产生通气透亮之感,若做长距离横向剪切,则易产生垂荡下坠之感。

剪切仅是一种造型方法,如果直接对服装进行剪切,务必注意有纺材料与无纺材料的区别,以避免纺织材料的脱散(图5-27)。

（三）撑垫法

撑垫法是指在服装的内部用硬质材料做支撑或铺垫。一些强调大体积的服装或强调硬造型的部位往往通过撑垫法来达到目的，例如传统的婚礼服或男西装的翘肩造型等等。一件普通造型的服装经过撑垫以后可以完全改变面貌。但是如果处理不当，则会使服装呆板生硬或者繁琐笨重，因此撑垫材料应尽可能选择质料轻、弹性好的材料。

相对来说，撑垫法更适合前卫服装的设计，尤其适合超大体积的道具性服装（图5-28）。

（四）折叠法

折叠法是指将面料进行折叠处理，面料经过折叠以后可以产生折痕，也称褶。通常的褶有活褶和死褶之分，活褶的立体感强，死褶则稳定性好。褶也有明褶和暗褶之分，明褶表现为各式褶裥，暗褶则多表现为向内的省道。

折叠量的大小决定折叠的效果，褶痕可分为规则褶痕和自由褶痕。与衣纹相比较，褶痕是因为人为因素而产生的，而衣纹则是因穿着而自然产生的。折叠法也是改变服装平面感的常用手法之一（图5-29）。

（五）归拔法

归拔法是指用熨烫原理改变服装原有造型。归拔是利用纤维材料受热后产生收缩或伸张的特性，使平面材料具有曲面效果。归拔法借助于工艺手段，使得服装造型更贴近人的体形，效果柔顺而精致，含蓄而滋润，绝非其他造型方法能代替，是高档服装必不可少的造型方法之一。归拔法是西装不可缺少的工艺手法。



图5-27 普通的服装造型经过剪切手法处理形态发生很大变化



图5-28 撑垫法设计的服装往往具有较为夸张的外形特征

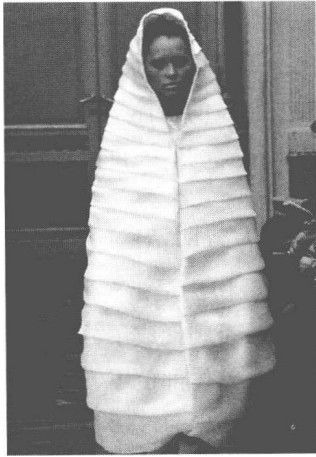


图5-29 使用折叠法设计的服装很容易改变服装的平面感

（六）抽纱法

抽纱法是将织物的经纱或纬纱抽出而改变造型的手法。这种方法有两种表现形式，一是在织物中央抽去经纱或纬纱，必要时再用手针锁边口，类似我国民间传统的雕绣。纱线抽去以后，织物外观呈半透明状。二是在织物边缘抽去经纱或纬纱，出现毛边的感觉，毛边还可以编成细辫状或麦穗状，达到改变原来造型的目的。前者的造型作用不明显，更适合做局部装饰用，后者可改变原有外轮廓，虚实相间。类似的手工和针绣对造型设计也有异曲同工之妙（图5-30）。

（七）包缠法

包缠法是指用面料进行包裹缠绕处理。包缠既可以在原有服装表面进行，也可以在人体表面展开。无论哪种包缠方式，都要将包缠的最终结果做某种形式的固定，否则包缠结果会飘忽松散。我国少数民族如彝族、普米族和壮族等的头饰即是使用包缠法而得。包缠效果既可以光滑平整，也可以褶皱起伏。通常做周遭包缠，过于细小的局部一般无法做包缠处理（图5-31）。

（八）立裁法

立体裁剪是指在模特上用材料直接裁剪。立体裁剪法是很常用的专门造型方法之一，尤其适合解决平面裁剪难以解决的问题。在立体裁剪过程中，会顺水推舟地出现设计妙想，产生意想不到的艺术效果。许多世界著名的设计大师都很喜欢用这种边裁剪边设计的方法处理服装结构问题（图5-32）。

与基本造型方法一样，一件服装设计并不限于用一种专门造型方法，应该是融会贯通，相互穿插。基本造型方法与专门造型方法相互补充，各有所长，设计者可以各取所需，综合利用。

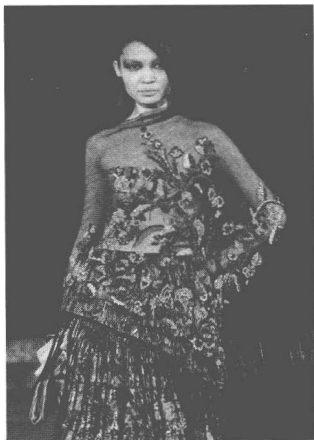


图5-30 服装下摆采用抽纱法设计



图5-31 经过包缠而成的服装造型会有许多堆砌褶，极具材料美感



图5-32 复杂的造型一般都使用立裁才能实现

第四节 设计意图的营造

一、设计的视觉中心

（一）视觉中心的概念



图5-33 富有特色的肩部设计成为设计的视觉中心

所谓设计的视觉中心，也叫趣味中心、设计中心或设计焦点，是指在整个设计中引起视觉兴奋、最引人注目的部位。设计中心在设计中叫着眼点，在卖场中叫卖点。一件作品得到众人的交口赞誉，必须能吸引别人的注意力并得到广泛的审美认同。初学设计者由于对设计的概念体会不深和设计经验的缺乏，往往喜欢在设计中堆砌许多东西，形成视觉中心分散、款式累赘的局面。

处理好设计中的视觉中心问题，可以增添设计的审美意味，使平淡乏味的作品既有实用性又有艺术性。设计中心有聚拢人的视线的作用，可以控制整体与局部的关系，调整设计效果（图5-33）。

（二）视觉中心的处理原则

1. 取位

设计中心放在哪个部位并没有固定模式，应根据服装的种类和人体特征而定，总的取位原则是选择最能表现人体美或反映服装构思的部位。

在贴体服装中，设计中心的位置应放在颈部、肩部、胸部、背部、腰部、大腿部、臂部和腕部等，在这些部位的某个位置精心营造出视觉焦点。在离体服装中，则根据构思意图和题材合理而巧妙地安排位置。

设计中心并非是一个点的概念，并不是越集中于某一点就越中心，有时可以根据设计主题将整个设计看作设计中心，如整个设计被设计成花篮形状。有些非常普通的服装不一定非要视觉中心不可，这是为服装的二次设计留有余地，也是这类服装的造型特征。丝巾、胸针等服装配饰可以取而代之，成为整体中的视觉中心。

2. 数量

一般情况下，一套服装中以只有一个视觉中心为好，以一般不超过两个为原则，而且两个中心的位置要合理放置、大小要有所侧重。如将视觉中心分别放在设计的正面和背面，如果需要放在同一面时，最好把两者的内容处理成主次关系，否

则两个设计中心会相互抵消,难成中心。如一个大一点,另一个可以稍微小一点,或者一个亮一点,另一个可以稍微暗一点等等。在布局构图上,两个视觉中心最好呈对角线交叉,这样容易在视觉上顺着人体结构而形成S形曲线,S形曲线是最美的曲线。一套服装上如果出现两个以上设计中心,则会互不相让,力量分散,造成视觉上的混乱。

3. 题材

主题是设计者意欲表现的中心构思,在创意服装中尤为明显。题材是表现主题的基本素材,同样的题材可以因设计者的意图、经验和设计手法的不同而表现出不同的主题,可以用作设计中心的题材有两大类型:具象题材和抽象题材。

花草树木、山川河流、飞禽走兽等自然事物和各种人工事物是被广泛应用于设计题材的具象形态。这些形态经过艺术加工,被处理成符合服装特点的题材。抽象形态也被同样处理成为设计中心。无论哪种形态的题材,都可以用平面或立体的形式表现。

(三) 视觉中心的处理效果

在决定了视觉中心的位置、数量、题材等要素以后,还要考虑视觉中心的具体设计问题,如同服装整体设计一样,视觉中心的设计也存在构成、方法、工艺等具体问题。简单讲可以从其与服装的关系角度入手,分别从整体与局部、局部与局部的关系构思设计。

1. 整体与局部

一般来说,视觉中心是相对于服装整体而言的,从这个角度考虑,为了防止视觉中心与整体过于统一,感觉单调无变化,设计的视觉中心很少与服装整体同形,而是主要从色彩和材质两方面着手。具体可分为同色同质、同色异质、异色同质、异色异质四种情况,同色同质的强调效果相对较弱,在与整体的协调中感觉比较柔和,异色异质时视觉中心的效果则最为突出强烈。

1) 同色同质

同色同质指的是视觉中心使用与整件服装完全相同的面料,只不过运用不同的造型手法创造出不同的形态,使其跃然于整体之上。当感觉款式比较单调,但又需要避免太过花哨的时候,可以用同质同色的面料在某些部位创造一些或平面或立体的其他造型强调一下变化。在经典风格和优雅风格的服装中这种设计用的比较多,如职业装上别出心裁的领部设计或装饰、少女装的多种褶裥设计等等。

2) 同色异质

视觉中心的同色异质设计是指在服装上使用与服装整体相同颜色的不同材料进行局部设计,藉此强调这个局部使其成为令人瞩目的焦点。在设计时,应注意根据

风格的不同和设计要求选择相应的面料，视觉中心的材质与整体服装的材质风格相近时，在视觉上比较容易形成统一，依然适合经典风格、优雅风格设计；但是当视觉中心的材质与服装材质反差较大时，则容易形成视觉上的对立感，使得中心非常突出，在前卫风格的服装中经常见到这种设计。

3) 异色同质

在看一件服装时，首先映入人们眼帘的是色彩，所谓先观其色后观其形。运用不同色彩强调变化极易取得效果。当需要强调部分的色彩与服装整体色彩为同类色或邻近色时，带给人的视觉反差较小，较易取得融合的效果；而当其色彩与整体色彩为对比色时，会给人视觉上强烈的冲突感，使得强调部分更加突出，这样突出视觉中心的效果固然好，但要避免用色太过生硬，否则会让人感觉局部与整体毫不相干，无法统一。这在运动风格和轻快风格的服装设计中用得比较多。

4) 异色异质

异色异质因为包含了色彩和材质两种差异性，所以对设计视觉中心的强调效果最为明显。当需要突出的部位在色彩和材质上与服装整体都不同时，一定要注意在两者之间寻找关联性，或者加上一些过渡设计，使得完全不同的元素能够自然衔接，否则，会给人一种太过突然的感觉。异色异质视觉中心如果运用得好，会使得设计特色鲜明、富有活力。这在前卫风格服装以及轻快风格的服装设计中最为明显。

2. 局部与局部

从局部与局部的角度考虑视觉中心的设计，是从视觉中心与设计中的某一局部或两个视觉中心之间的关系方面进行的设计。这类设计很少考虑色彩的因素，一般情况下两个视觉中心的色彩相同比较好，因为出现两个视觉中心时要有主有次，而使用不同的色彩最容易使两者互为中心，各自为政，容易造成视觉上的混乱。在这里我们只从材质和形状两方面考虑两个设计中心的关系，具体可分为同质同形、同质异形、异质同形、异质异形四种类型。

1) 同质同形

两个视觉中心的材质和形状都相同时，特别容易形成统一，但最需要注意避免的是没有变化，这时就需要在视觉中心的布局 and 大小上下点功夫。两个视觉中心尽量不要放在轴对称的位置上，否则对称的两个中心会显得呆板，斜线交叉或者在视觉中心中间寻找某种关联物，以在视觉上形成某种曲线为妙，同时注意大小要有变化。同质同形的设计一般也是用在较为优雅或经典风格的服装中。

2) 同质异形

两个视觉中心同质异形时它们本身就在统一中有了变化，相同的材质已经使得它们有了关联性而不至于因形状不同而互不相干，但也要注意差异性的程度。不同的形会对服装的风格产生影响，可根据设计要求来选择其形状，差别太大时两个不同的形也容易发生冲突，使服装倾向于轻快风格和前卫风格。两个形相近时，则会

相对优雅。

3) 异质同形

与同质异形相似,异质同形的两个视觉中心也比较容易统一,但其变化程度要相对更强烈。对于局部造型来说不同的材质比不同的形更容易引人注目、突出效果,所以在使用时更要注意把握服装的整体风格的统一,如同一件服装上的两个圆形图案,一个用毛皮饰边工艺,另一个用串珠工艺,两个图案会有差异较大的风格倾向。所以设计者在具体设计时要注意协调把握。

4) 异质异形

跟整体与局部关系中的异色异质道理相同,两个异质异形的视觉中心在色、形、质设计三大构成元素中有三分之二的差异性,所以也会有较为明显的视觉效果。在设计时要特别注意变化中寻求统一,或者大小一致,或者在布局上寻找某种过渡性关联成分,使其能够很好地衔接。异质异形设计可改变服装风格,这种设计一般也是用在前卫风格和轻快风格的服装中,在优雅风格中则很少用到。

二、设计的调整手段

(一) 调整手段的概念

设计意图的调整是指通过某种手段使设计更加接近或达到预想的设计效果。任何设计在没有变成实物之前,都还算是意念中的东西,凭空想象其效果有可能与最终的实物有差别,因此在设计过程中还要考虑对实物的修改。

对设计意图进行调整对于设计的最终结果具有很重要的意义。通过调整可以使设计在内容和形式上更趋完美,设计即使达到了预想效果,但设计者在设计过程中可能会对原有设计的某些部分产生不满,为了使设计更加理想,就会在制作过程中或制作完成后进行某些调整。

有些设计在制作过程中可能会出现某些问题,如工艺条件的限制、找不到预想的面料或部分辅料而必须用替代品等,这在设计时可能不会想到,但却会对成品的最终效果产生很大的影响,所以必须进行调整。在客户指令设计中,通过设计调整可以使设计更好地符合客户要求。

(二) 调整手段

1. 聚散

聚散是指拉近或拉远设计中某些造型元素的距离,使之符合设计要求或调整目的。我们在讲造型与形态时已经谈过点、线、面、体等造型元素的距离不同,会在人的视觉和心理上产生截然不同的反应。不同的距离还会在很大程度上影响服装的风格,如两个口袋位置比较靠近时,会显得严谨小气,而把它们拉远时,则会松

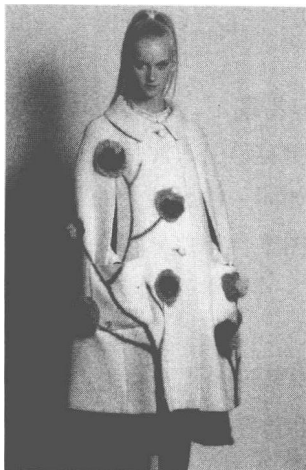


图5-34 服装图案的间距不同会有不同的视觉效果



图5-35 服装中的设计元素要注意疏密关系



图5-36 造型元素的穿插使用增加了服装的层次感

散大气；两个视觉中心过于靠近，则会使那一部分有一种拥挤感或者使整件服装有一种失重的感觉，因此可以对它们的距离进行适当的调整，以求达到最佳效果。聚散手法多用在细节设计中（图5-34）。

2. 疏密

疏密也是指调整设计元素的距离以达到设计意图，疏密调整与聚散调整有异曲同工之妙，所不同的是疏密调整是用在需要调整的设计元素比较多的时候，而且大多数情况下这些元素具有相同或相近的性质。两个元素并列不会用“疏密”这个词。就像许多线条的排列，间距宽叫“疏”，间距窄叫“密”。这种调整手段多用于对服装中某些装饰性元素的调整，如装饰线、褶裥、串珠等，间距宽会弱化装饰效果，而间距窄则可能使这种装饰成为设计的视觉中心。疏密手法多用在细节设计中（图5-35）。

3. 穿插

穿插是指造型元素的交叉，多在线性造型的调整中，面造型和体造型是难以穿插的，即使可以穿插，也是经过造型元素的互换成为线造型，如多个体或多个面连在一起就成了线，将其进行穿插最终理解还是线性造型的穿插，单独的体是无法进行穿插的。穿插可以改变设计中的单调，使设计富于变化，不同的穿插有不同的视觉效果。例如，将两条直线进行纵横垂直穿插，设计会比较严谨；将多条直线这样穿插其风格就会趋向于轻快活泼；而将两条或多条曲线进行穿插，设计就比较柔和优雅。所以穿插要根据具体调整目的而进行（图5-36）。

4. 虚实

虚实是通过对造型元素的虚化或实化来调整设计，虚实手法多用在对于整体与局部关系的调整上。虚实是绘画中经常用的手法，比如画头像素描时头发边缘线处打虚，而面部五官某些部位却要画得实一点，否则就会显得呆板、没有立体感。但要注意物极

必反,过分的虚化如果与其他部分对比太强反而不协调,而当设计太统一平淡时,就可以用虚实调整把某些部位虚化或者把某些部位实化,这样设计整体与局部就会虚实相间、重点突出。如在其外边蒙上纱或镂空的设计,就会使设计取得虚化的效果。虚实调整还可以掩饰人体缺陷,如把与身体不完美部分相对应的服装造型虚化,会突出人体的优势部位(图5-37)。

5. 呼应

呼应是指在设计中通过对设计元素的添加、删减或排列等使得两个不同的设计或同一设计的不同部分产生某种关联性。呼应的目的是为了平衡设计,在视觉上形成统一。呼应的最好方法是在设计中加入对方元素或者在不同的设计中加入相同或相近的设计元素。例如,一件衬衣与裙子的搭配设计中,裙子用水珠花纹面料,衬衣使用与之不太协调的纯色面料而且款式简单,可能就会觉得裙子太重,衬衣太单薄,而且两者难以协调。这时可用呼应手法进行调整,比如在衬衣中用不同的工艺手法加入一些水珠花纹的点子图案,或者在裙子和衬衣上加上相同的装饰等。再如,上衣的一边下摆处有很多装饰图案,可在肩头加一点类似的装饰与之形成呼应使设计更协调(图5-38)。

6. 强弱

强弱是指在设计中强化或弱化某些设计,使得设计重点突出。在设计中经常会觉得设计没有力度,难以打动人的心灵,就像文学作品,好的作品是可以震撼人心的。有些部分的设计需要加强以强化其在整个设计中的力度,以一件上衣的零部件设计为例,上衣腰节线下有一个装饰性口袋,肩线下有一个图案,这两个设计感觉太平均,就可以通过缩小口袋弱化其设计,或者加大图案强化图案部分的设计,这样就可以使平而呆板的设计富有层次,重点突出。强弱手法用在色彩的调整中效果最为明显,例如,一件普通的女士毛衫,色彩浅淡,款式平平,如果尝试用拼色并且把某些部分换成非常鲜亮的颜色,那么整件服装就可能会很醒目(图5-39)。

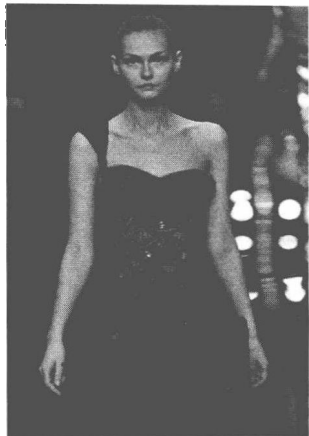


图5-37 设计中虚实相映,增加了服装的层次感和韵律感



图5-38 领部与底摆的设计形成呼应,非常协调



图5-39 弱化服装上半部分的设计强化了下半部分的设计特色

三、服装的二次设计

（一）服装二次设计的概念及意义

1. 服装二次设计的概念

如果说第一次设计是指服装的单件产品或单一着装要素的设计，即是从自然科学的角度把服装当作物来研究的设计，那么服装产品的第二次设计则是指整体服饰形象着装状态的设计，即服装、人体与服饰品的组合创意设计，是将已经完成的单一服装品种在适当的服饰品的烘托下，完成某个人或某一系列服装组合搭配的过程，从而达到人与服装完美结合的效果。给受众以视觉的震撼和心灵的撞击。这是在服装产品的第一次设计的基础上所进行的新创意，是从人文科学的角度把服装作为人类文化的一个组成部分去研究的课题。

服装的二次设计对新款服装的产生过程已经毫无意义，它是利用原有的服装单品进行穿着方式的改变，与所谓的形象设计具有某些相似之处。服装产品的二次设计不是对某一个服装单品的认可，而是对一组整体服饰形象的评价。通常情况下，在第一次设计中由设计师为消费者提供自由搭配的可能性，由消费者在购衣或穿着的过程中去完成，这也是一些普通款式经久不衰的原因之一。服装产品的二次设计在现代生活里越来越被企业家和广大消费者所重视。

2. 服装二次设计的意义

服装产品的二次设计是以人的因素为主要方面，注重人自身的生活方式的需要和个性审美要求，其目的在于通过衣服本身的服饰整体风格的传达与服饰内涵的传递或服饰形象的建立满足人们精神需要。

此外，对于普通消费者来说，考虑服装的可搭配性也就是考虑服装的经济性。如何花较少的钱买到较多而又有品位的服装是消费者关心的问题，这里的较多不是指服装单品的数量多，而是指服装单品的可搭配性强，就像数学里的矩阵原理一样，纵向、横向、交叉搭配会有无数种结果。这样的单品服装会让消费者趋之若鹜，同时这也是服装厂家在产品设计中应该注意的问题。服装厂家将自己的单品服装在设计之初或营销展示中考虑服饰组合的最佳效果，告知消费者多种服饰搭配的可能性与方法，传达出品牌的文化内涵，赢得更多的消费者。

作为消费者，应学会在纷繁的服装世界对各类服装整合取舍，提升个人的着装品位、审美情趣和整体协调。近年来，在经济发达国家里，专门代替消费者完成二次设计的服装店——即以整个着装状态方式完整地销售服装组合产品的商店生意非常兴隆，这迎合了快节奏生活方式的特点。

服装二次设计的实质是寻求此服装与彼服装搭配的可能性和合理性。单品服装设计时应该考虑留有与其他服装搭配所需要的足够空间，不仅在款式风格上可以合

理搭配, 还要注意色彩、面料等因素的可搭配性。服装二次设计的具体搭配包括服装系列内的搭配、系列之间的搭配、本品牌与它品牌的搭配以及服装与穿着者的配伍等内容。服装的系列搭配是系列服装设计的重要内容, 在后面的系列服装设计中我们将会具体讲解。对于品牌服装来说, 既要保持自己产品的独特性, 又要考虑与其他服装品牌搭配的从众性, 在设计上有一个“度”的问题, 这个“度”把握得是否到位是一个品牌成功与否的关键。设计师应该从本品牌服装的整体风格或细节特征等多个方面寻求与它品牌的共通性, 在至少某一方面有某种共通性的基础上寻求其他方面的变化和个性特色, 通常情况下, 按照这个原则设计出的服装与其他品牌服装的可搭配性比较好, 品牌之间那种微妙的共通性可以使不同品牌的服装相互融洽、相互协调。服装搭配还必须符合穿着者的个性、气质, 综合体现穿着者的着装品位, 大多数服装都是为消费者而设计的, 通过二次设计使服装能够最大限度地赋予消费者多种不同而又美好的新形象, 这是服装二次设计的最本质内容, 也是服装二次设计的最终目的(图5-40)。

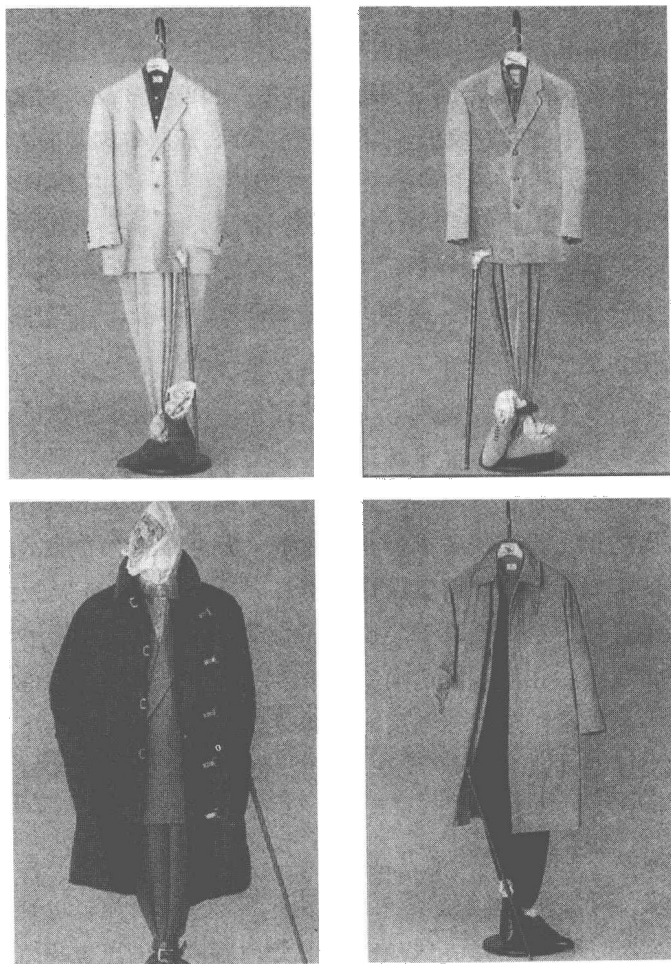


图5-40 从里到外、由上而下的服饰配套服务, 使厂家和消费者各得其所

（二）服装二次设计的内容

服装产品二次设计的内容包含两部分：一是单一产品的设计；二是着装状态的设计。前者通常由设计师完成，后者通常由消费者或设计师完成。

1. 单一产品的设计

单一产品的设计就是我们所讲的通常概念中的设计，也就是服装产品的款式设计，是对衣、裤、鞋、帽、包、围巾等等进行具体的单件产品的设计。前面我们所讲的服装设计主要就是指这类设计，在此不再赘述。一般生产厂家的设计师所作的就是单一产品的设计，在消费市场上，这种设计能满足一般消费者的需求；但随着人们生活水平和审美情趣的提高，人们开始崇尚完美的衣着生活形象，一般设计意义上的服装品种单调，或者说大多数服装生产厂家虽有横向的某些品种，但却缺乏纵向的配套品种，这在现代生活中，已逐渐适应不了社会发展和大众的需求。

单一产品的二次设计主要有两种情况，一是对已经完成设计的单一产品图稿进行再次设计。这种情况一般发生在上述单一产品不能达到预想目的或配套余地有限的情况下，是一种修正性的设计；二是对即将投产的单一产品实物进行再次设计。这种情况往往是承接生产的厂家出于加工能力或款式现状等因素的考虑，对委托方的定样提出修改建议。

2. 着装状态的设计

服饰整体着装状态的设计主要考虑服装与服饰品之间纵向系列化关系、服装与人之间的最佳搭配的组合设计，这是物质与精神内涵的总体设计，是一个品牌服饰文化与品牌形象的突显，也是一个人的社会层次与着装品位的外化。对已有的单品服装，选择相应的服饰品来塑造一种新的穿着形象或诠释一种生活方式，这种设计与其他任何一种设计不同，它是诉求一种主观意识想象的创意，这对设计师的综合素质将提出更高的要求，在企业中一般是由具有专业水准的总设计师进行整体产品的策划和品牌的形象设计。第二次设计过程也正是反映时尚与流行装扮的设计活动过程。系列性衣着装扮搭配的设计，可以创造出多种服装组合方法和服饰的穿着状态。在西方发达国家，服装产品的二次设计已是司空见惯，许多设计大师和大品牌都有从服装到服饰品甚至到化妆品的配套设计、配套销售服务。如夏奈尔品牌最初从开设女帽及时装店，然后逐渐增加了各类香水、各类配件、饰品、化妆品等。

在21世纪快节奏、高品质生活方式的影响下，服装整体着装状态的设计越来越受到消费者青睐，服装单品即使品质再高，由于服饰搭配不当，也难以体现它应有的品位。因为，服饰就是一种无声的语言，传递着穿衣人的思想和品位，是与外界沟通的方式之一。

（三）服装二次设计的方式

1. 展示服装的二次设计

展示服装是指用来进行发布或展览以展示企业形象或设计风格的服装，展示服装都要经过精心搭配，是从服装、发型、化妆到配饰等的完整组合，是完整的二次设计的理念演绎。每年世界设计大师会举办各种各样的展示会，向世人宣传的多为设计师本人的设计作品和设计风格；而各大服装企业也要一年分两季宣传自己的产品，这更多宣传的是企业的产品和企业形象。这类展示服装都是经过精心的二次设计呈现在观众面前的。服装的展示可分为动态实物展示、静态实物展示和产品目录展示三种。

1) 动态实物展示的二次设计

服装的单一品种深化为配套系列服饰，然后通过模特的表演展示称为服装二次设计的动态实物展示。服装二次设计动态展示具有非常直观的效果，通过模特在T型台上的表演，其审美性和实用性以及可搭配性一目了然。动态展示的二次设计一定要注意服装单品之间的搭配以及服装单品组合与模特形象、气质的协调。世界大师和大牌公司的发布会都经过了严谨的二次设计创意策划，通过二次设计的整体体现传达了品牌的整体服饰形象，格调鲜明、情调浓重。我们举个例子，如米索尼（Missoni）品牌针织服装展示，通过模特富有生气的表演，其形象、风格非常鲜明，抽象画色彩的组合具有现代意义，把米索尼针织服装提高至艺术的形象，是艺术与技术的统一调和。

动态展示不可能是单品，一定要经过从上到下、由内及外的合理搭配。即使是非常怪诞的、表演性极强的服装也不例外。

2) 静态实物展示的二次设计

为树立产品形象，唤起消费者的购物欲望，服装品牌公司都非常重视服装店面形象和陈列橱窗的布置设计，对主题服装进行二次设计创意的静态实物展示。如在专卖店或柜台中陈列石子、花草、罗马柱、玻璃棚等，然后围绕主体服装，在店面的合适位置放置恰当的鞋子、包带、帽子、首饰等，或者在各种模特架上展示服装及饰品，把模特架当作一个活生生的人，从头到脚打扮一番，以二次设计的静态实物展示创造出服装穿着装扮的环境气氛和整体着装效果。顾客会因其陈列特色和艺术氛围的吸引而止步。静态实物展示广泛用在商业性展示中，同时也是一种促销手段。

3) 产品目录广告

产品目录广告是一种商业性极强的宣传材料。产品目录广告是商家为了促销产品而制作的印刷精美的图片资料，主要以图片和文案组合，内容是服装生产厂家的代表性产品。这些产品经过精挑细选和仔细搭配，再配以与服装相应的道具、背景，甚至连这些服装的穿着场合、着装人的生活环境等都能在图片中有所了解。这

些代表性服装图片代表了服装品牌的形象,并能从一定程度上反映出相应消费群体的形象。我们在大商场、购物中心的许多柜台经常看到这样的图片,许多消费者在看了这些图片资料以后,由服装搭配的整体效果会产生种种遐想,从而也会产生强烈的购物欲,这也正是商家拍摄产品目录广告的目的。许多厂家在产品出来以后都把这样的图片称为“Catalogue”。

2. 消费者的二次设计

单纯从服装与人的关系角度讲,最为普遍、最能说明服装二次设计意义的就是消费者的二次设计。每个消费者都有这样的体会,在购买服装时,都会有意识或者无意识地在心里对服装进行一次二次设计,看到一件喜欢的服装,在试穿过程中就开始想我把它买下来与什么样的上衣或下装搭配呢?配什么样的鞋子比较好呢?或者再配上一个什么样的包呢?甚至会在心里把自己衣柜里所有的服装与配饰迅速搜索一遍,看是否有合适的搭配,再次购物时又会下意识地想到刚买的服装。有时候好不好与别的服装搭配也是左右消费者是否最终购买的决定性因素。这说明在消费者心中自始至终都有一个对自己整体着装形象的关注问题。现实生活中,无意识的穿着或者是毫无品位的有意识,往往会存在搭配不协调、风格不统一的情况,于是很难传达服装本身的文化内涵和穿衣人的综合品位。

其实,任何服装单品的设计都不会设计得让人感觉不可能再有变化的空间,这是由设计高度的无止境决定的,同时也是在为消费者选择搭配时留有余地。

本章小结

本章首先讲了设计思维、设计方法和造型方法,设计师进行服装设计时,从哪个角度进行思维以寻找设计的突破口和创新点是非常重要的,选准思维角度以后,再去选择合适的设计方法,设计师应尽可能熟练并尝试运用多种设计思维和设计方法进行设计练习,多种思维方式和设计方法交叉综合运用,就会创造出变化各异的服装造型。本章最后从设计意图的角度出发讲解了服装设计的视觉中心、服装设计的调整手段以及服装的二次设计,设计的思路会有很多,设计结果也会有很多种,设计师要善于突出重点,善于根据设计意图进行调整,能够熟练地运用某些调整手段弥补设计中的缺陷从而达到预想效果,可以使设计师的设计技能快速走向成熟。在设计服装单品的同时,设计师还要善于站在着装者的角度协调各种单品和系列的搭配,这几乎是所有设计师都会碰到的问题,对设计师来说是一个考验和锻炼。

思考与练习

1. 设计与造型方法在服装中的表现侧重在哪里？
2. 所有的设计都有视觉中心吗？视觉中心与造型要素中的点、线、面、体分别有什么区别？
3. 运用不同的设计思维进行服装设计练习。
4. 在设计方法或造型方法中选择3种，各作一个款式设计，或者选择一种方法作3个款式。

第六章

服装廓形设计

第一节 服装廓形设计概述

一、服装廓形设计的涵义

服装的廓形是指服装的外部造型剪影，廓形是服装造型的根本。服装造型的总体印象是由服装的外轮廓决定的，它进入视觉的速度和强度高于服装的局部细节。服装廓形变化蕴含着深厚的社会内容，如第二次世界大战期间，经济困顿，男性都上了战场，女性不得不做以前均由男性去做的工作，于是俭朴方便的军服式服装颇为流行，其廓形特点就是平肩、短裙。第二次世界大战以后，战争的阴影在人们心中慢慢消除，女性又开始寻求能够塑造女性优美线条的服装，于是迪奥审时度势创造出了轰动巴黎服装界的A型廓形线。廓形映射着社会的变革。服装的廓形还能反映出穿着者的个性、爱好等内容，长、短、松、紧、曲、直、软、硬等造型的背后，包含着审美感和时代感，折射出穿着者的品性。

廓形是区别和描述服装的重要特征，纵观中外服装发展史，服装的变迁是以廓形的变化来描述的。如20世纪40年代的A型，50年代的帐篷型，60年代的酒杯型，70年代的X型，80年代初的H型等，由此可以看出，流行款式演变的最明显特点就是廓形的演变。服装款式的流行预测也从服装的廓形开始，把它作为流行款式的基础。设计师可以从服装廓形线的更迭变化中，分析出服装发展演变的规律，进而可以更好地预测和把握服装流行趋势（图6-1A、图6-1B）。



图6-1A 服装廓形



图6-1B 服装廓形

二、服装廓形设计的原则

（一）考虑材料的造型极限

服装款式设计一般是从确定服装廓形开始的。作为服装款式设计的首要步骤，服装廓形从总体上表述了服装的外部造型，从而确定了服装的大致风格。任何一种服装廓形都需要一定的服装材料和制作环节来配合实现，而任何一种服装材料在造型上都有一定的限制，一种材料不可能胜任所有想要表现的效果，因此，设计师必须熟悉服装材料特别是服装面料的造型极限，用最合适的材料表现最需要的造型。

（二）把握服装的流行趋势

在服装的造型方面，服装廓形给人的印象最深，对服装风格的影响力很大，因此，服装廓形是体现服装风格的最主要因素之一。为了实现服装的商品功能，使设计结果最大程度地被消费者接受，服装的风格就必须与服装流行趋势保持一致，所以，服装廓形的另一条设计原则是应该把握服装的流行趋势。这就要求设计师在实施设计任务之前，充分了解当前或未来的服装动态，尤其是服装廓形的流行趋势。

（三）兼顾系列之间的差异

从品牌运作模式的要求来看，品牌化服装产品的特点之一是产品的系列化，这是品牌服装与非品牌服装的明显区别。根据这一特点，服装廓形设计就不单单是针对单一产品的设计，而是要兼顾在一个品牌名义下，按照品牌定位的要求，对各个产品系列之间在廓形上的设计元素进行有意识分配，比如将长短、大小、内外、宽窄、高低、软硬等等廓形设计元素进行搭配，使得整盘货品符合品牌定位的面貌。

三、影响服装廓形设计的主要因素

（一）服装风格

服装风格对服装廓形有较明显的影响，服装廓形应反映出服装的风格。每一种风格的服装都有与之相应的服装廓形，比如，优雅的职业装和淑女风格的服装，就不适合肥大繁琐的O型廓形。所以，进行服装设计之前，设计师首先要对服装风格进行定位，然后根据服装风格确定服装的廓形和细节。确定某种服装风格会使廓形和细节设计方向更加明确。现代服装更强调其审美功能，服装风格是设计者努力营造的内容之一。造型的背后隐含着风格倾向，设计者应该学会把握好这种倾向，从而使自己所设计服装的廓形和细节能更好地反映出服装的风格内涵。表演服装或实用服装中都有风格倾向的存在，风格明显的服装容易得到社会的认可。当然，究竟选择何种风格，还要看设计指令有何要求。

（二）人体体型

确定所设计的服装是由具有何种体型的穿着者所穿用。人与人之间的体型存在着明显的差异，即使是被视为具有“魔鬼般身材”的超级名模，其体型也各有不同，体型是服装赖以支撑的最好衣架，体型的高矮胖瘦、凹凸起伏是服装廓形设计和细节设计的重要参数，尤其是一些拥有特殊体型者，更是设计者慎重考虑的对象。

审美功能是服装的功能之一，如何突出人体美好的部分和掩饰人体的不足部分，是设计者要做的主要功课。若设计对象已有一个较好的体型，设计起来就方便得多；反之，则要调动许多设计语言，尽可能为其扬长避短。否则为什么会选择身材高挑、曲线优美的模特来展示服装呢？正是因为好的身材可以强调和美化服装廓形。

（三）服装色彩

色彩对服装廓形具有很大的影响。色彩对服装廓形的影响在利用视错时效果特别明显，比如，黑色、深棕色等深色可能会使服装廓形有内收的感觉，白色、米色等浅色则会使服装廓形有外张的感觉。不同色彩的面料拼接会让人的视觉在不同色

彩的相接处产生不同边缘线的感觉，比如在服装边缘部分使用深颜色，人的视线会集中在深色的边缘线部分，则会使服装外形看上去内收、显瘦。

（四）服装面料

服装的廓形往往很大程度上会受面料的影响，比如，皮革、皮草、牛仔布本身比较硬挺，适合制作夸张肥大的服装外形，而丝绸、软纱等面料由于柔软、悬垂性好，如不使用撑垫物则很难自然制成肥大蓬松的服装廓形。相同款式甚至相同尺寸的服装，由于选用面料不同，其廓形效果可能会相差很大。即使是相同种类的面料，由于其加工手法和织造工艺的差别，会使得面料具有不同的造型效果，同时由于面料剪裁的方向和方式不同也会导致造型效果出现差异，如斜裁的面料悬垂性和拉伸性好，会跟选用直裁时具有不同的造型效果。因此设计师要对各种面料的造型性能和剪裁方式充分了解。

（五）流行因素

市场流行因素对服装廓形设计的影响也很明显，比如，当市场流行肥大的廓形时，各种肥大宽松的O型、H型服装就会受消费者青睐，流行短裙时，长裙就不太受欢迎，反之亦然。设计师在设计廓形时，一定要结合当前流行，才能设计出好的服装作品。

（六）运动因素

这主要是从服装的功能性和实用性角度来考虑服装廓形设计。比如运动装设计，服装廓形必须适应运动的需求，所以在进行服装廓形设计时必须考虑服装廓形与人体运动之间的空隙度，服装与运动的关系等。例如，我们都知道O型、H型特别适用于童装设计，除了顺应儿童体型外，很大程度上也是为了便于运动的实用功能，同时也要考虑在运动时是否透气吸湿、是否不易伸展躯体或者容易牵绊等。

第二节 服装廓形的分类方法

一、字母型

以字母命名服装廓形是法国时装设计大师迪奥首次提出的。在千姿百态的服装字母型廓形线中,最基本的有五种:即H型、A型、T型、O型、X型。在西方服装发展史中,经常用来描述服装变化的字母型也是这几种,在现代服装设计中,这几种服装外形也是最常用的。

(一) H型

H型也称矩型、箱型、筒型或布袋型。其造型特点是平肩、不收紧腰部、筒形下摆,形似大写英文字母H而得名。H型服装具有修长、简约、宽松、舒适的特点。

1925年H型服装在欧洲颇为流行,但当时还没有以英文字母命名。1954年H型外形由法国设计大师迪奥正式推出,1957年再次被法国大师巴伦夏加推出,被称为“布袋型”,20世纪60年代风靡一时,20世纪80年代初再度流行。

H型外形多用于运动装、休闲装、居家服以及男装等的设计中(图6-2,彩图6-1)。

(二) A型

A型外形也称正三角形外形,A型线具有活泼、潇洒、流动感强、富于活力的性格特点。1955年还是由迪奥首创A型线,称为A-Line。A型外形20世纪50年代在全世界的服装界非常流行,在现代服装中也一直有着重要的位置,被广泛用于大衣、连衣裙等的设计中(图6-3;彩图6-2)。

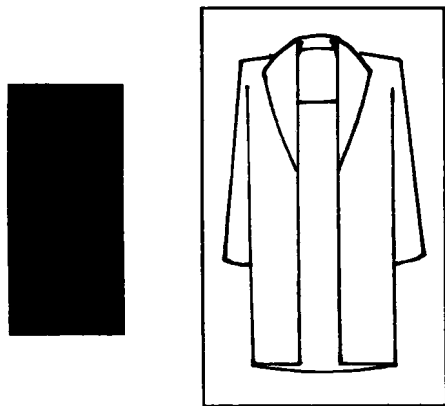


图6-2 H型廓形

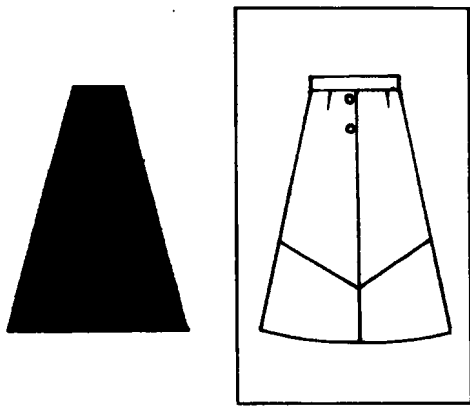


图6-3 A型廓形

(三) T型

T型外形线类似倒梯形或倒三角形,其造型特点是肩部夸张、下摆内收形成上宽下窄的造型效果。T型廓形具有大方、洒脱、较男性化的性格特点。第二次世界大战期间曾作为军服式的T型外形服装在欧洲妇女中颇为流行。皮尔·卡丹将T型运用于服装设计,使服装呈现很强的立体造型和装饰性,是对T型的新诠释。T型造型多用在男装和较夸张的表演装以及前卫风格的服装设计中(图6-4,彩图6-3)。

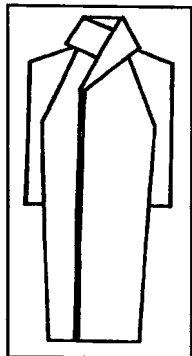
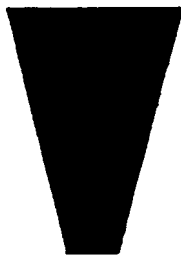


图6-4 T型廓形

(四) O型

O型外形线呈椭圆形,其造型特点是肩部、腰部以及下摆处没有明显的棱角,特别是腰部线条松弛,不收腰,整个外形比较饱满、圆润。O型线条具有休闲、舒适、随意的性格特点,在休闲装、运动装以及居家服的设计中用得比较多(图6-5,彩图6-4)。

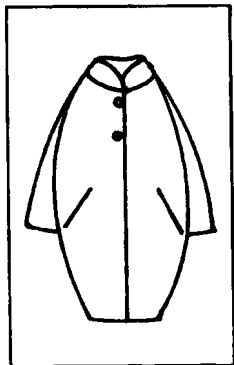
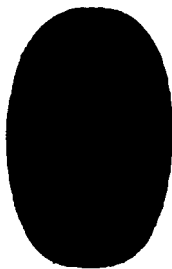


图6-5 O型廓形

(五) X型

X型线条是最具女性化的线条,其造型特点是根据人的体形塑造稍宽的肩部、收紧的腰部、自然的臀形。优美的女性人体三围外形用线条勾勒出即是近似X型。X型线条的服装具有柔和、优美、女人味浓的性格特点。在经典风格、淑女风格的服装中这种线形用得比较多(图6-6,彩图6-5)。

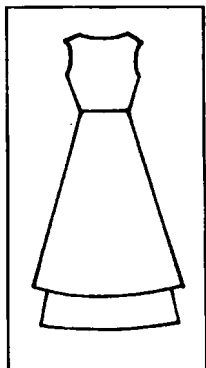
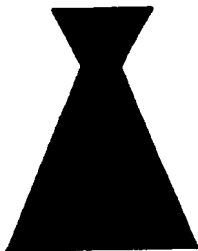


图6-6 X型廓形

服装设计是一个千变万化的复杂过程,所以其外形也是千姿百态。以字母型对服装廓形进行分类,除了五种基本字母型外形线以外,还有其他的字母型

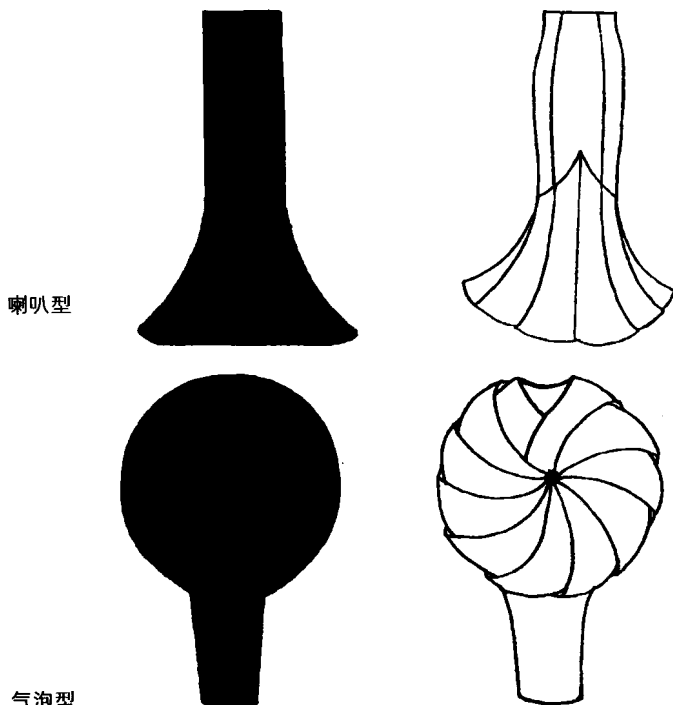
外形线，如V型、Y型、S型等等，每一种外形都有各自的造型特点和性格倾向，这就要求设计师在设计时根据设计要求灵活运用，可以使整套服装呈一种字母型，也可以在一套服装中使用多种字母型进行搭配，如上装用H型下装用A型等。多种廓形自由搭配，可塑造出多种服装廓形线。

二、几何型

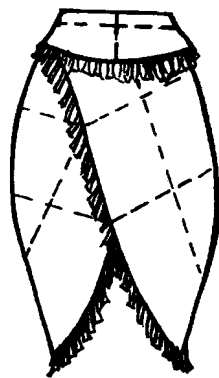
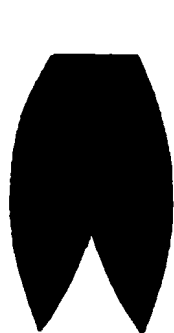
当把服装廓形完全看成是直线和曲线的组合时，任何服装的廓形都是单个几何体或多个几何体的排列组合。几何体有立体和平面之分，如三角形、方形、圆形、梯形等属于平面几何体，长方体、锥形体、球形体属于立体几何体。我们在服装廓形的设计方法中将作以详述。

三、物象型

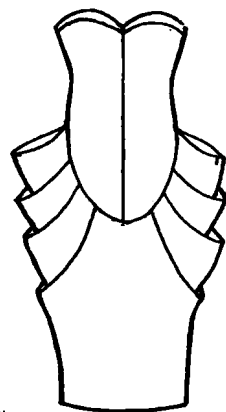
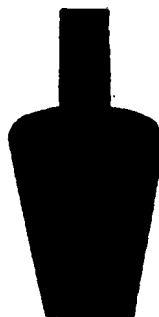
大千世界物体形态无所不有，它们的外形也可以利用剪影的形式变成平面的形式，再抽象成几条线的组合就会具有一个优美简洁的外轮廓，这些廓形经常被设计师借鉴运用到服装中变成某种物象形态的服装廓形。例如，迪奥的郁金香型、20世纪60年代流行的酒杯型，还有埃菲尔铁塔型、圆屋顶型以及箭型、纺锤型等（图6-7）。



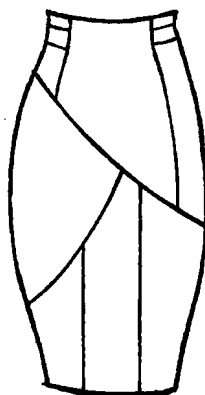
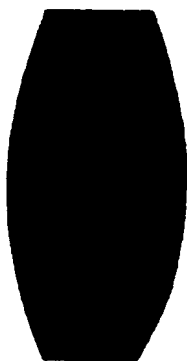
6-7A 物像型廓形



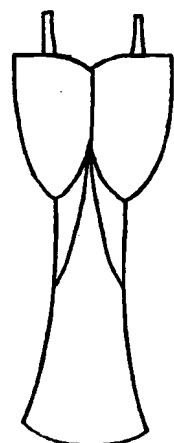
郁金香型



酒瓶型



酒樽型



酒杯型

图6-7B 物像型廓形

第三节 服装廓形变化的主要部位

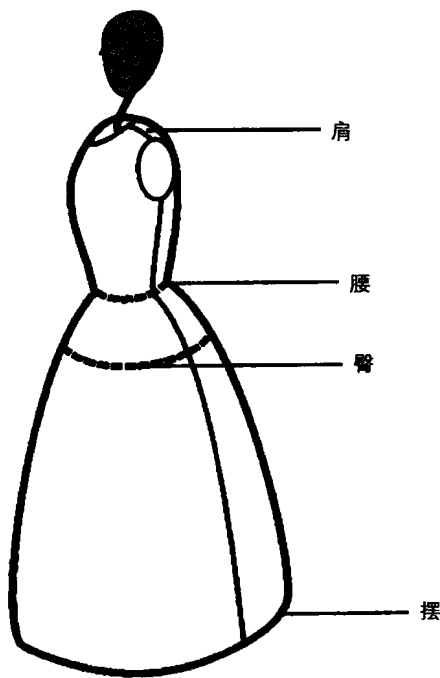


图6-8 服装廓形变化的关键部位

服装造型变化是以人的基本形体为基准的,因此服装外形线的变化不是可以让设计师随心所欲地进行变化的,服装廓形的变化离不开支撑服装的几个关键部位(图6-8)。

一、肩

肩是服装造型设计中受限制较多的部位，肩部的变化幅度远不如腰和摆自如，服装廓形再怎么变化，肩部都难有太大的突破性变化。纵观服装发展史，许多肩部处理，无论是平肩还是溜肩，是垫肩或者叠肩，都是根据肩的形态略作变化而已。20世纪80年代意大利设计师乔治·阿玛尼夸大

肩部外形的宽肩设计是对服装肩部造型的一大突破。皮尔·卡丹风靡欧美的翘肩女装，灵感来自东方古都——北京的紫禁城的角楼飞檐。使得女装在不失其本身秀丽面貌的同时又增添了几分男子气。

二、腰

在服装设计中,腰部的变化非常丰富,腰部造型在服装造型中有着举足轻重的作用。根据位置高低和围度宽窄可把腰部的形态变化大体分为两种:一种是高腰设计、中腰设计和低腰设计,另一种是束腰设计和宽腰设计。

前一种是根据腰节线的高低划分的, 服装的腰节线与人体的腰节相对应时是中腰式, 中腰服装比较端庄自然, 如职业装设计中经常用中腰式设计; 服装的腰节线高于人体腰节时叫高腰设计, 高腰服装显得人体修长柔美; 低腰设计则会给人以轻松随意的感觉。后一种是根据腰的围度划分的, 我们前面讲过五种服装基本廓形, H型和O型是典型的宽腰设计, 宽腰型腰部松散, 形态宽松自如, 具有

简洁、休闲的风格倾向；束腰设计在腰部束紧，能使身材显得窈窕纤细、柔和优美，很明显X型就是最有代表性的束腰设计了。

三、臀

臀围线的变化对于服装外形的变化影响很大，在服装发展的不同历史时期，臀围线经历了自然、夸张、收缩等不同形式的变化，从西方发展史中我们可以知道西方妇女曾用裙撑夸张臀围，后来又用紧身裤来收缩臀围，不同的臀围线让服装具有非常不同的外形。

四、摆

摆就是底边线，在上衣和裙装中通常叫下摆，在裤装中通常叫脚口。摆是服装长度变化的关键参数，也是服装外形变化的最敏感的部位，摆的长短宽窄直接影响到外形线的比例和时代精神，在服装史中，底摆的变化演绎着服装的变化，是时代的反映。底摆的变化在很大程度上反映出服装流行与否，我们经常会说今年流行长裙或宽摆裙之类的话，看一个女士是否跟得上流行，只要看她的裙子长短就可以了。

除了长度上的变化以外，底摆形态的变化也很丰富，直线形、曲线形、圆形、对称形或平行形等等，不同的底摆变化带给服装不同的风格变化。

第四节 服装廓形的设计方法

服装廓形的设计方法有很多种,主要有原型位移法、几何造型法、直接造型法。

一、原型位移法

原型位移法是指确定原型服装或标准人体的关键部位，然后按照设计意图进行部分或全部空间位移的方法。这种变化方式就是要抓住这些关键部位进行上下、左右、前后的移动，移动后的轨迹就是所要设计的服装的廓形。

原型服装是指根据标准人体而得到的最一般造型的服装，是原型位移法借以利用的基础，有时我们把某件用作参照的现有服装也称为原型服装，相对而言，该现有服装是被后面的设计所利用的原型。有些服装造型则可以直接借助于人体进行设计，把人体看作设计原型。



人体和服装都是三维一体的空间存在，假定的关键部位也应该是立体的空间的，对这一部位进行移动，并记录下移动轨迹及其变化。所谓服装或人体的关键部位，是指反映服装造型特征之处，以人体而言，主要是指颈点、肩点、胸点、腰点、臀点、腹点、膝点、腕点、肘点、踝点等。服装上的关键部位则在人体关键部位的相应之处，如服装上的颈围点、肩缝点、袖口点、侧缝点、衣摆点等。当然在具体设计时，这些关键部位可以自行确定，根据实际情况适当增加或删减。

原型位移法的长处是可以简便而任意地对某个原型的几个关键部位进行空间移动，其原理与原型裁剪法有相似之处，但是它更灵活多变，在位移的过程中，往往会有意想不到的廓形出现，设计者可以自由调整或选择（图6-9）。

二、几何造型法

几何造型法是指利用简单的几何模块进行组合变化,从而得到所需要的服装外轮廓造型的方法。一般情况下,服装外轮廓可以分解为数个几何形体,尤其是服

装的正面剪影效果最为明显，即使变化再大，也是几何形体的组合。几何模块可以是平面的，也可以是立体的，具体做法是：用纸片做成形形色色的简单几何形，如圆形、椭圆形、正方形、长方形、三角形、梯形等等，然后将这些简单几何形在与之比比例相当的勾画出来的人体上进行拼排，拼排过程中注意比例、节奏、平衡等形式美法则。经过反复拼排，直到出现自己满意或基本满意的造型为止，这时这个造型的外层边缘就是服装的外轮廓造型。在拼排过程中，会有许多意想不到的造型出现，模块的数量和种类越多，得到的造型就越丰富细致。用几何模块拼出大形之后，还要作适当的修改，使之成为具有服装特色的造型。

以上的做法仅仅是从原理上理解这种造型法，虽然在实际设计时也能运用，但是，这种做法毕竟还是比较机械呆板的，只要理解了这个原理，将形形色色的简单几何形存在脑子里，设计时将它们随时调遣出来就可以了。当然还要配备许多能准确表达服装特色的线条，使外轮廓更完美、更精准。

几何造型法的优点就是设计时可以不以某个造型为原型，设计的自由度非常大，经过一番随心所欲的排列组合，经常会得到意想不到的好的服装廓形（图6-10A、B）。

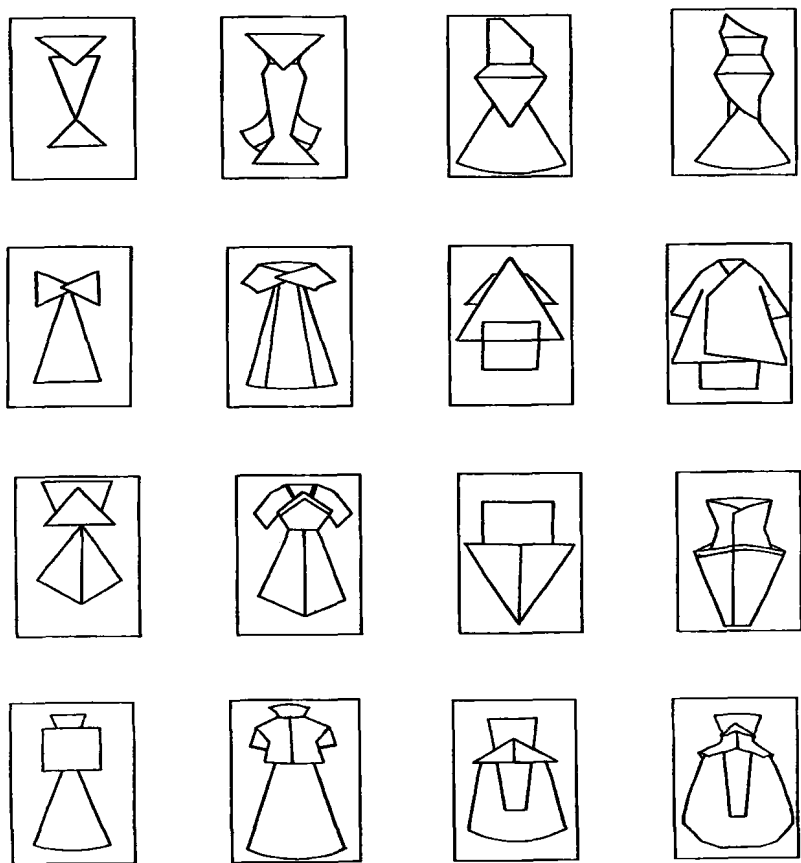


图6-10A 服装廓形设计的几何造型法

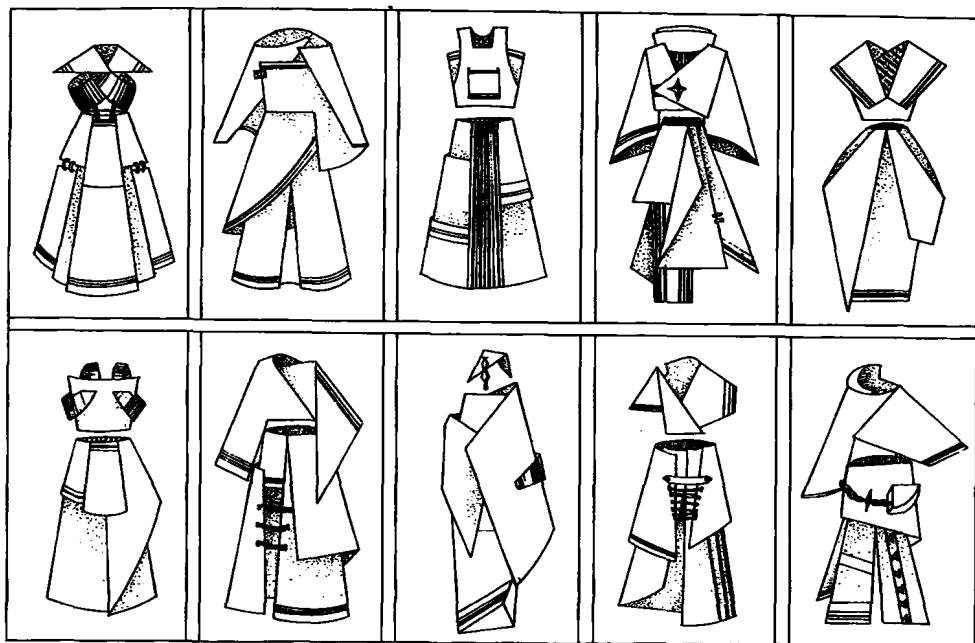


图6-10B 服装廓形设计的几何造型法

三、直接造型法

直接造型法是指运用布料在人体模型上或模特儿身上直接造型。这种方法借鉴立体裁剪中的原理，一般不剪开布料，只使用大头针别出和固定造型，取得外轮廓的效果。随后记录下这种效果，通常是在1:1的人体模型上完成，有时也用1:2的模型，操作方便且节省布料。

与其他方法相比，直接造型法直观而准确，不会出现难以解决的矛盾空间问题。转化成设计作品时，结构上的处理更加可靠，因而更能保证设计构思与作品效果的一致性。直接造型法既可以在构思成熟后使用，也可以在构思尚未成型时使用，这种方法最大特点是一边动手一边设计，一边设计一边修改，设计完毕时造型也完成了，是一种行之有效的实践方法。在动手做造型时，会遇到许多绘制平面设计图时无法遇到的问题，也给创造新的造型带来机会。直接造型法的优点是可以跳过绘制设计图的环节而直接进行面料的制作。这样可以得到直接可靠的立体造型，可以比其他方法提前进入实践检验阶段。是不擅长绘画的设计者经常使用的方法。它还能使设计者培养良好的服装感觉，对布料的物理造型性能积累丰富而又真实的体验。世界上许多设计大师在创作作品时经常会在人体上直接进行，这样的作品容易取得大气的造型效果。

被誉为“20世纪时装界巨匠”的巴伦夏加（Balenciaga）就喜欢在模特儿身上利用布料的性能来进行立体裁剪和造型，被称为“剪子的魔术师”。

本章小结

本章首先简要讲述了服装廓形设计的含义、设计原则，进而展开讲述影响服装廓形设计的主要因素、服装廓形分类、服装廓形变化的主要部位以及廓形设计方法。廓形设计完成，一件服装外形的设计就初步完成了，这是服装设计过程的基础工作，廓形设计完成决定了服装基本的框架，决定了服装的主要内容，剩下的就是细节设计以及其他元素如图案、工艺、装饰手法、配饰等的设计，这些内容决定服装的精细品质。本章知识是进行服装设计时从大的角度入手需要掌握的内容，设计师要充分了解掌握廓形设计的相关内容，要善于从宏观角度把握服装廓形的设计。

思考与练习

1. 服装廓形与人体的主要切合点有哪些？对服装廓形有何影响？对你的设计有何启发？
2. 不同分类的服装廓形之间有无相关因素？请举例说明。收集现代服装款式设计图片，概括不同时期廓形设计特点并比较异同之处。
3. 运用几何模块进行服装廓形的造型练习。练习分三步进行，第一步用单纯的几何模块进行拼排，第二步将拼排结果发展成服装廓形，第三步选用合适的面料进一步完善设计。



第七章

服装细节设计

第一节 服装细节设计概述

一、服装细节设计的涵义

服装的细节设计也就是服装的局部造型设计，是服装廓形以内的零部件的边缘形状和内部结构的形状。如领子、口袋、裤袢等零部件和衣片上的分割线、省道、褶裥等内部结构均属服装细节设计的范围。但一件服装的廓形确定以后，并非只有一种细节布局与之相配，相反，可以在这个廓形中进行许许多多的细节设计。有时，某些细节会有与廓形相同的边缘线。例如：高耸的领子、凸起于服装之外的口袋、夸张的花边装饰等。

服装的细节设计可以增加服装的机能性，也能使服装更符合形式美原理。从细节设计中还能看出流行元素的局部表现。更重要的是，细节设计处理的好坏更能体现出设计者设计功底深浅。服装发展到现在，服装的廓形设计已没有多少创新余地，而细节设计的变化余地却足可任由设计者驰骋。设计者在细节设计中可以寻找突破口，使设计独具匠心。

二、服装细节设计的原则

（一）遵循工艺上的可行性

服装细节因其面积相对较小，在工艺实现上与服装廓形有较大区别。服装制作工艺的经验证明，在复杂程度相等的情况下，大处易做，小处难行，所谓“大易小难”；在零部件面积一致的情况下，简单零部件好做，复杂零部件难行，所谓“简易繁难”。尽管有些复杂的细节可以在工艺上实现，但是，由于大部分服装细节工艺是依靠手工操作来实现的，过于艰难的手工操作在大批量生产时难以达到一致性，将会成为服装品质的隐患。因此，服装细节设计必须遵循工艺上可行的原则。

（二）掌握制造上的成本性

在服装的产品化过程中，任何一个细节都会增加服装产品的制造成本。比如多装一条拉链，多开一个口袋，多加一个搭袢，哪怕是多车一条省道，都会增加服装的成本。而成本的增加将会使产品在市场上失去价格优势。因此，设计师在每增加一个细节设计之前，首先应该考虑这一细节是否会影响服装风格，是不是这一风格所必需的，如果是必需的，可以加上；如果不是必需的，就要坚决省略那些与服装风格无关甚至会破坏服装风格的细节。因此，服装细节设计的另一原则是掌握工艺

上的成本性。

（三）发挥目的上的功能性

任何设计活动都是有目的的，其设计结果都应该符合设计目的。服装设计的目的很多，因品牌而异、因品种而异、因用途而异、因季节而异。服装的许多功能往往通过细节设计而实现，比如领口的扣紧设计可以达到防风功能、口袋的多层设计可以满足储物功能、衣身的图案设计可以符合审美功能。由于服装的本质是日常生活用品，其使用功能不可避免地受到重视，在很多情况下，设计师不能仅仅为了美观而增加细节设计。因此，发挥细节的功能性是服装细节设计的原则之一。

三、影响服装细节设计的主要因素

（一）服装功能

服装的功能性对部件设计的影响非常大，服装的许多部件都是强调功能性的，比如，领子的设计，冬装的领子一般相对高一点，多包裹在颈部附近，而夏装的领子则相对低一点，颈部一般是暴露的居多。从功能性角度来讲，就是冬装设计要求暖和，所以领子包裹性好，而夏装要求凉爽则领部需要透气。在作业服装的设计中，细节的功能性就更要强调了，比如，高空作业人员的服装，其口袋设计一般都具有极强的储物功能，以便于携带各种工具。所以，设计师要充分根据服装的功能来设计部件。

（二）服装辅料

服装辅料的种类很多，比如常用的绳带、袢带、纽结、搭扣、拉链、挂件、标牌等。在服装部件设计中，巧妙运用服装辅料强调细节造型也是一个设计手法，而且，许多辅料具有各种实用功能性，比如闭合功能、储物功能、挡风功能等。这些辅料都会影响部件设计，辅料运用需要考虑是否适合某种造型的服装部件，在现代服装设计中，在兼顾部件实用功能的同时，许多辅料越来越强调装饰功能，恰当地将辅料结合到局部造型中去，才会取得非常美妙的设计效果。

（三）制作工艺

工艺手法对服装部件的影响也会很大，不同的工艺可以使相同的服装部件产生非常不同的外观效果。这里的工艺包括两方面，一是面料本身的加工工艺，随着高科技手段在面料设计中的运用，各种新颖材料不断出现，很大程度上拓宽了服装部件的可变化性；二是服装的加工工艺，伴随着各种特殊机械的使用，服装的加工方法和工艺手段也是越来越新颖和严谨，使得服装部件设计也有了更大的发挥空间。

制作工艺的可实现性决定了某些细节设计构思是否可以采用。

（四）视觉中心

有创意的部件设计在服装中经常会成为视觉中心，当部件处理成服装的视觉中心时，其往往在造型、材质、工艺、结构等方面比较有特色，此时的部件设计更要考虑其艺术性与技术上的可实现性的完美结合。恰到好处的部件视觉中心可以增添设计的审美意味，可以调整设计效果。当服装中另有其他视觉中心时，部件的设计就要考虑不要太夸张太显眼，以免喧宾夺主使原本的视觉中心不突出。

（五）结构设计

传统的部件结构大部分为平面结构，而现在很多服装部件为立裁结构。比如不同结构的袖型，与人体肩臂各部位贴合的虚实状态是不同的，平面结构的衣袖造型传统；立裁结构袖型外观造型立体感好，与人体肩臂的贴合程度也比较好，而且袖型变化丰富、潇洒流畅。使用什么样的结构设计对服装细节设计造型会有一定的影响。

（六）设计趣味

因为部件设计相对服装廓形而言受结构设计的限制会少一些，因此部件设计经常会采用一些比较有趣的设计构思和设计手法，从而使部件的设计比较独特，非常有趣味。比如童装上的口袋造型经常会采用一些趣味设计，一个口袋可能就是一个动物头部的造型或者其他比较具象的物体的造型。受趣味设计要求的影响，比较有设计趣味的部件在造型、材质、色彩、工艺等方面一般也会有独特的要求。

第二节 服装细节的分类设计

一、衣领

衣领是服装上至关重要的部分,因为接近人的头部,映衬着人的脸部,所以最容易成为视线集中的焦点。精致的领部设计不仅可以美化服装,而且可以美化人的脸部。衣领的设计极富变化,式样繁多。改变领型,可以使服装具有全新的设计效果。在女装设计中,领型是变化最多的部件。

衣领的设计是以人体颈部的结构为基准的,通常情况下衣领的设计要参照人体颈部的四个基准点,即:颈前中点、颈后中点、颈侧点、肩端点,颈前中点也叫颈窝点,是锁骨中心处凹陷的部位;颈后中点是后背脊椎在颈部凸起的部位;肩端点是前后颈宽中间稍偏后的部位;肩端点是肩臂转折处凸起的点(图7-1)。

衣领的设计主要分为以下几种类型。

(一) 连身领

顾名思义,连身领是指与衣身连在一起的领子。连身领相对比较简洁、含蓄,包括无领和连身出领两种类型。

1. 无领设计

无领也就是衣身上没有加装领的领子,其领口的线型就是领型。无领是领型中最简单、最基础的一种,以丰富的领围线造型作为领型,领型保持服装的原始形态或者进行装饰变化和不同的工艺处理,简洁自然,展露颈部优美的弧线。无领型设计一般用于夏装、内衣、晚礼服以及休闲T恤、毛衫等的领型设计上。最简单的东西往往最讲究其结构性,无领设计在服装领口与人体肩颈部的结合上要求很高,领线太低或太松则在低头弯腰时容易暴露前胸,领线太高或太紧又会让人感觉不舒服。因此无领设计一定要注意其高低松紧的尺寸问题。通常的无领主要有圆形领、方形领、V形领、船形领、一字领等几种领型(图7-2~图7-7)。

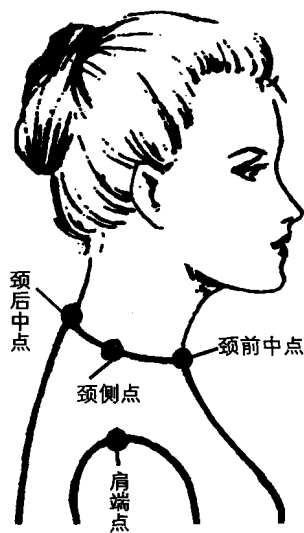


图7-1 衣领设计的基准点



图7-2 圆形领

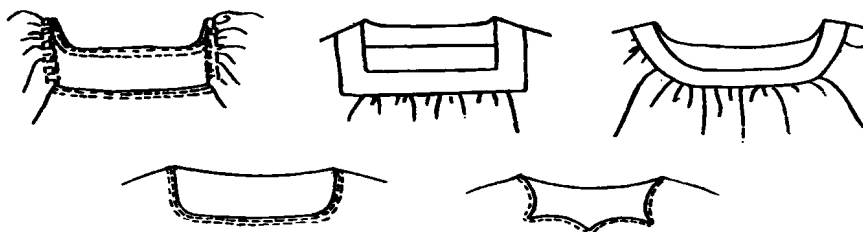


图7-3 方形领

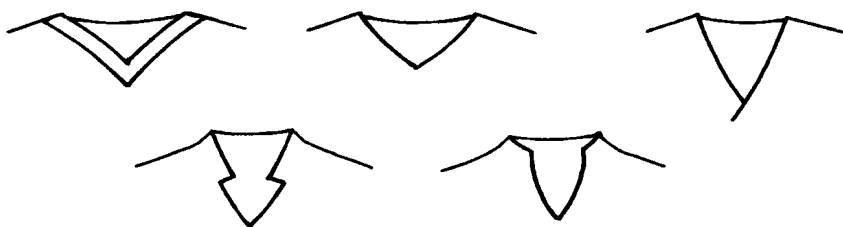


图7-4 V形领

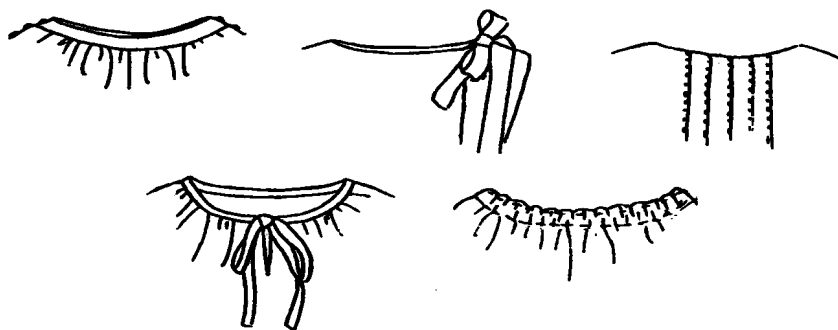


图7-5 船形领

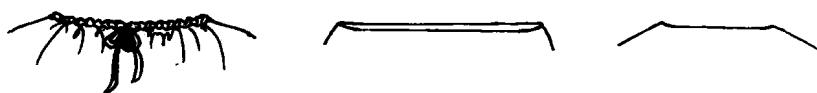


图7-6 “—”字领

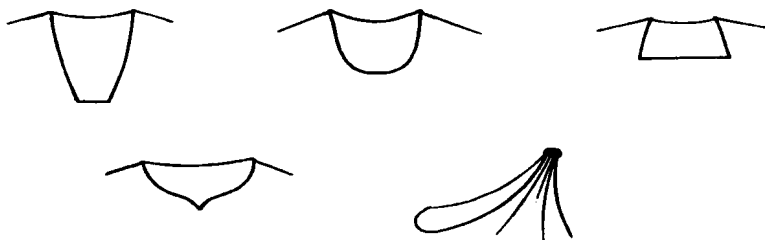


图7-7 其他无领

2. 连身出领设计

连身出领是指从衣身上延伸出来的领子，从外表看像装领设计，但却没有装领设计中领子与衣身的连接线，它是把衣片加长至领部，然后通过收省、捏褶等工艺手法与领部结构相符合的领型。这种领型含蓄典雅，适用于多种女装，也是近几年较为流行、时尚的一种领型。

连身出领的变化范围较小，因为其工艺结构有一定的局限性，造型时为了使之符合脖子结构，就需要加省或褶裥，而且还要考虑面料的造型性，太软的面料挺不起来，所以就要运用工艺手段，但是考虑到与脖子接触面料也不宜太硬（图7-8）。

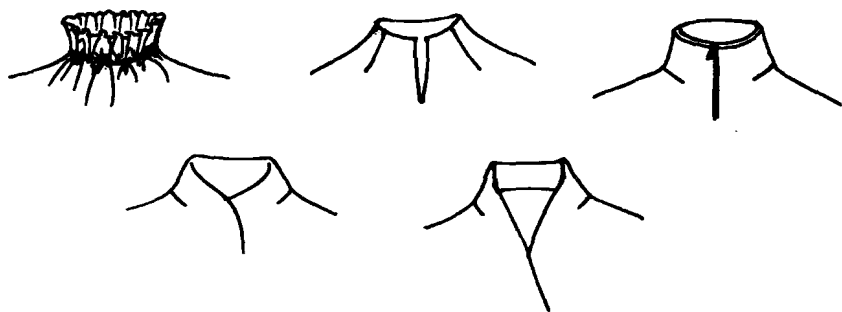


图7-8 连身出领

（二）装领

装领是指领子与衣身分开单独装上去的衣领。装领一般采用与衣身相同的材料，有时为了设计要求也会换用别的面料或色彩，或者通过某种工艺手法的处理。装领一般是与衣身缝合在一起，但也有出于某种设计目的而通过按钮、钮扣等装上去的活领，如风雪衣或羽绒服上的连帽领，通常都是可以脱卸的。

装领的外观形式十分丰富，通常有几个决定因素：领座的高度、领子的高度、翻折线的特点以及领外边缘线的造型。前后横开领是领型结构设计的重要部分，决定着领子的合体性。在翻领设计中，翻折线直接决定着领子是否翻得过来以及决定着领子的外观形状。此外领尖、领面的装饰、领型的宽度等因素对领子也有一定的影响。

根据其结构特征，装领主要可分为立领、翻领、驳领和平贴领四种。

1. 立领

立领是树立在脖子周围的一种领型。立领一般分为直立式和倾斜式，倾斜式分为内倾式和外倾式两种。内倾式是典型的东方风格立领，中式立领大都属于外倾式，这种立领与脖子之间的空间较小，显得比较含蓄内敛；而在欧洲国家则倾向于外倾式，领型挺拔夸张，豪华优美，装饰性极强。

为了便于穿脱,立领都要有开口,开口以中开居多,但也有侧开和后开,通常侧开和后开从正面看更优雅、整体感更强。立领的外边缘形状也很多样化,如圆形、直形、皱褶形、层叠形等;高度不一,下巴以下的、齐及耳根的或高过头顶的都有。根据服装风格,设计师可自行调节变化,还可与面料结合创新出一些新造型(图7-9)。

2. 翻领

翻领是领面外翻的一种领型,除非有设计要求,翻领的领面一般都不从外边看不到横向的接缝,后中心视具体情况或设计要求可以有纵向接缝。翻领有加领台和不加领台两种形式,男式正装、衬衣领子都属于加了领台的翻领,女士衬衣可自由选择两种形式,加不加领台根据个人喜好或服装风格而定。翻领的外形线变化范围非常广泛自由,领角可方可圆、可长可短,领宽可以宽到翻至腰节线,形成夸张的披肩领,也可只保留细细的一条翻折边。翻领可以与帽子相连,形成连帽领,兼具二者之功能,还可以加花边、镂空、刺绣等。翻领设计中特别注意翻折线的形状,翻折线的位置找不准,翻过来的领子就会不平整(图7-10)。

3. 驳领

严格地讲,驳领也是翻折领的一种,但是驳领多了一个与衣片连在一起的驳

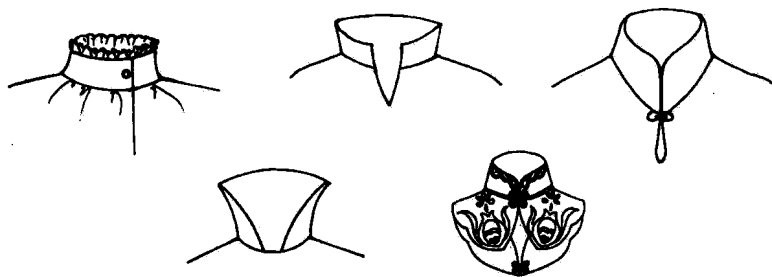


图7-9 立领

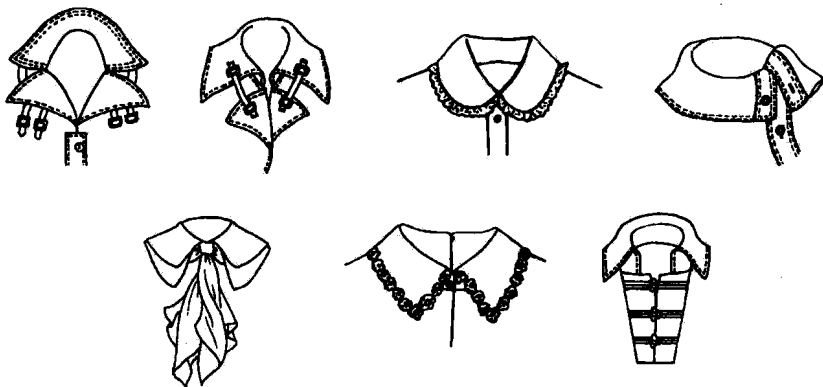


图7-10 翻领

头，同通常意义上的翻领相比较又很不一样，而且驳领是使用非常广泛、广为人们所熟悉的领型，所以在服装设计中经常把它单独列出作为一种领型。驳领的形状由领座、翻折线和驳头三部分决定。驳头是指衣片上向外翻折出的部分，驳头长短、宽窄、方向都可以变化，例如驳头向上为枪驳领，向下则是平驳领，变宽比较休闲，变窄则比较职业化。此外，驳头与驳领接口的位置、驳领止口线的位置等对领型都会有很大的影响，不同风格的服装对此有不同的要求，小驳领比较优雅秀气，大驳领比较粗犷大气。驳领要求翻领在身体正面的部分与驳头要非常平整地相接，而且翻折线处还要平伏地贴于颈部，所以结构工艺比较复杂（图7-11）。

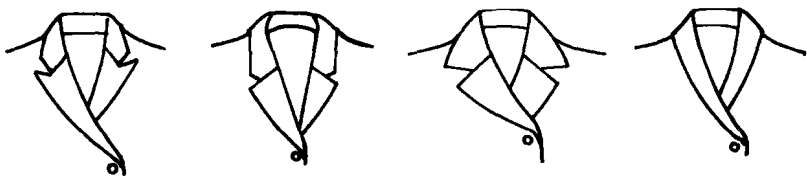


图7-11 驳领

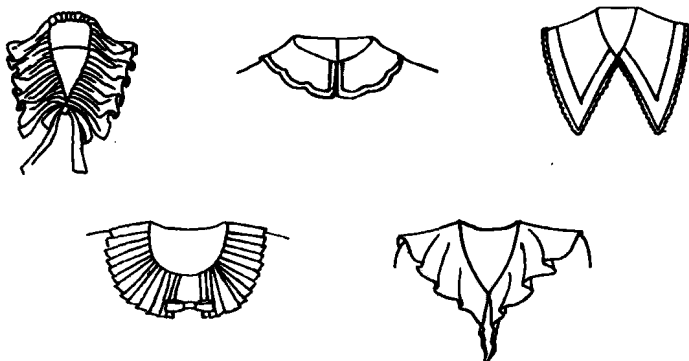


图7-12 平贴领

4. 平贴领

平贴领是指一种仅有领面而没有领台的领型，整个领子平摊于肩背部或前胸，故又叫趴领或摊领。平贴领比较注重领面的大小宽窄及领口线的形状，为了在装领时使领子平伏以顺应与衣身的拼合线，平贴领一般要从后中线处裁成两片。装领时两片领片在后中处连接的叫单片平贴领，在后中处断开的叫双片平贴领。当然也有不裁成两片的，但是要在领圈处收省或抽褶才可以平伏。平贴领的变化空间也很大，设计师完全可根据款式需要而定，可拉长或拉宽领型，可加边饰或蝴蝶结、丝带，还可处理成双层或多层效果等等，平贴领是一个为设计师提供广泛创意空间的领型（图7-12）。

（三）组合领

上面几种都是概念性较强的对领型的分类。在实际设计中，领型会有多种变化

设计，两种或几种领型可以组合设计形成独特的新的领型。例如翻领与立领可组合成为立翻领、军装领，平贴领也可与立领组合成各种装饰领，驳领还可与立领组合而成立驳领，驳领还可以变化成青果领、马面领等。因此设计者要灵活运用各种领型，根据设计需要进行变化设计，切不可太概念化（图7-13）。

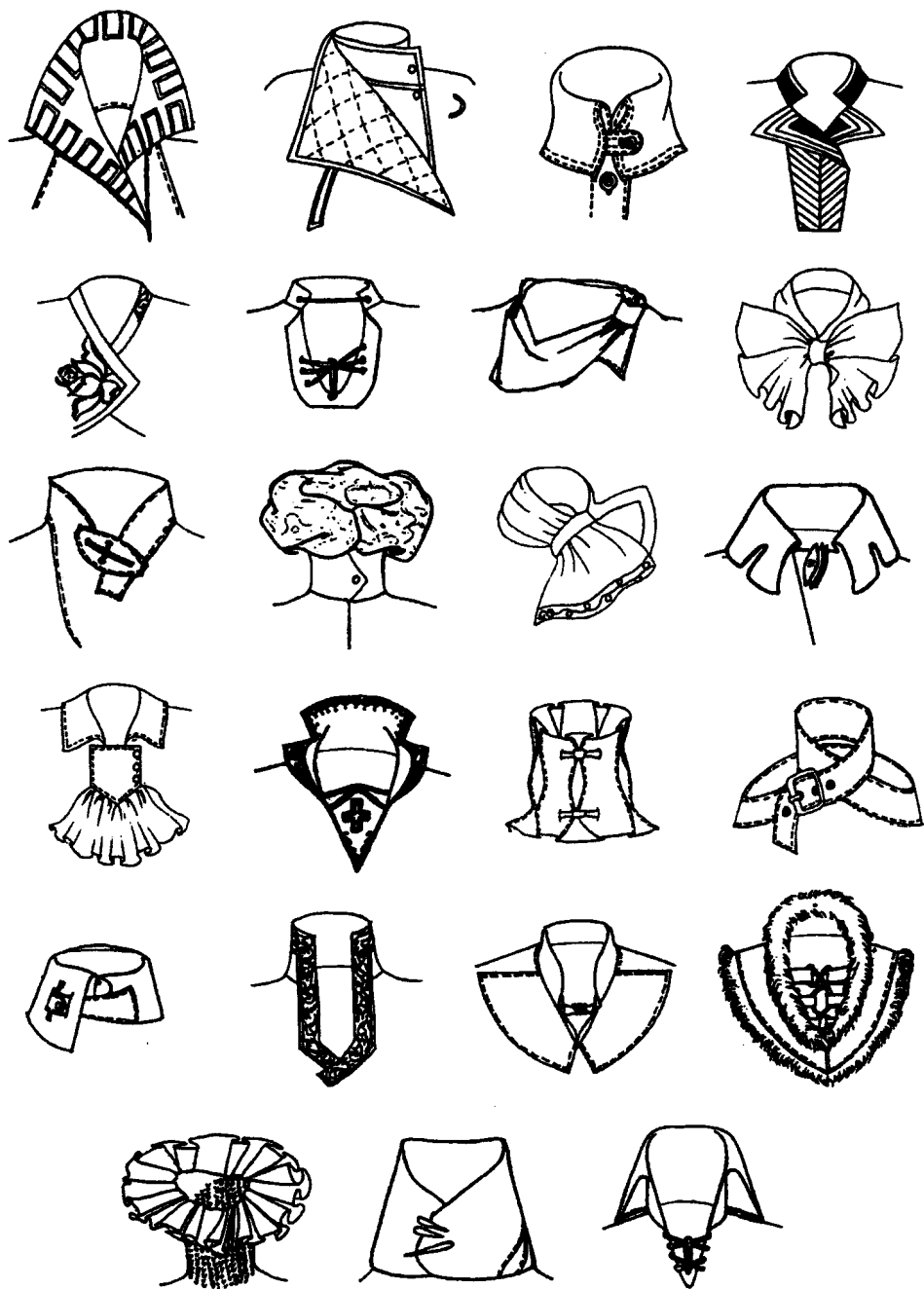


图7-13 组合领型

二、衣袖

衣袖设计也是服装设计中非常重要的部件。人的上肢是人体上活动最频繁、活动幅度最大的部分,它通过肩、肘、腕等部位进行活动,从而带动上身各部位的动作发生改变,同时袖窿处特别是肩部和腋下是连接袖子和衣身的最重要部分,如果设计不合理,就会妨碍人体运动。如袖山高不够,将胳膊垂下时就会在上臂处出现太多褶皱或在肩头拉紧;袖山太高,胳膊就难以抬起或者抬起时肩部余量太大,所以要求肩袖设计的适体性要好。同时,衣袖是服装上较大的部件,其形状一定要与服装整体相协调,如非常蓬松的外形加上紧身袖或筒形袖,可能其审美效果就不好。所以衣袖设计更要讲究装饰性和功能性的统一。

衣袖设计主要可分为袖山设计、袖身设计、袖口设计三部分。

(一) 袖山

袖山设计是从衣身与袖子的结构关系上进行的设计,据此可将袖子分为装袖、连身袖和插肩袖。

1. 装袖

装袖是袖子设计中应用最广泛的袖型,是服装中最为规范化的袖子。装袖是衣身与袖片分别裁剪,然后按照袖窿与袖山的对应点在臂根处缝合,袖山位置在肩端点附近上下移动。它的特点是根据人体肩部与手臂的结构自然造型,美观合体,装袖的工艺要求很高,缝合时接缝一定要平顺,尤其在肩端点处,要成一条直线,而不能有角度出现。装袖的袖窿弧线与衣身的袖窿弧线要有一定的装接参数,一般装袖的袖窿弧线要大于衣身的袖窿弧线,如西装中一般大3~4cm,袖山边缘线要经过“归”的工艺处理,这样做的目的是为了塑造肩部的造型,使袖型圆润饱满,这通常叫做“袖包肩”。当然为了款式设计需要,也可以使用衣身的袖窿弧线大于装袖袖窿弧线的“肩包袖”。不同的设计有不同的装接方法和熨烫要求。装袖一般用于正装中,西装中用得最多。装袖还可以根据具体情况进行适当的变化。

装袖还可以分为圆装袖和平装袖。圆装袖一般袖山高则袖根瘦,袖山低则袖根肥,静态效果比较好,袖型笔挺。

平装袖与圆装袖结构原理一样,但不同的是袖山高度不高,袖窿较深且平直,常常肩点下落,所以又叫落肩袖。平装袖多采用一片袖的裁剪方式,穿着宽松舒适,简洁大方,多用于外套、风衣、茄克之类的设计(图7-14)。



图7-14 装袖

2. 连身袖

连身袖是出现最早的袖型之一，是从衣身上直接延伸下来的没有经过单独裁剪的袖型。连身袖原为东方民族所特有，如我国古代的深衣、中式衫、袄的袖子都是典型的连身袖，是连身袖最初的原型，所以连身袖经常又叫“中式袖”（图7-15）。此外，日本的和服袖也是较为典型的连身袖，最初的连身袖都是完全平面的形态。连身袖的特点是宽松舒适、随意洒脱、易于活动，而且工艺简单，多用于老年服装、中式服装、练功服、家居服、睡衣等。由于在肩部没有生硬的拼接缝，所以肩部平整圆顺，与衣身浑然一体，但由于结构的原因，不可能像圆装袖那样结构合体，腋下往往有太多的余量、衣褶堆集。

随着服装流行的发展和工艺水平的提高，连身袖出现了很多变化形式，在结构上越来越与人体相结合，通过省道、褶裥、袖衩等辅助设计塑造出较接近人体的立体形态（图7-16）。

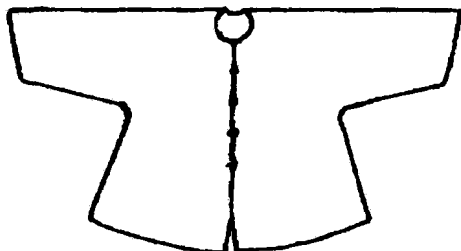


图7-15 中式袄

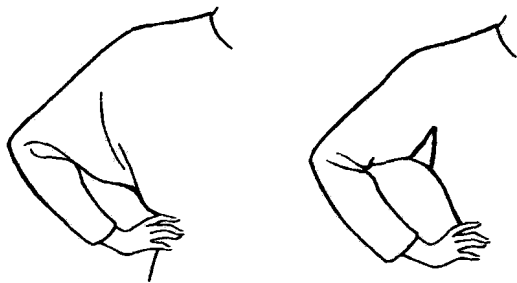


图7-16 连身袖

3. 插肩袖

插肩袖是指袖子的袖山延伸到领围线或肩线的袖型。一般把延长至领围线的叫作全插肩袖，把延长至肩线的叫作半插肩袖。此外，根据服装的风格特点和设计目的不同，还可将插肩袖分为一片袖和两片袖，插肩袖的造型特点是袖型流畅修长、宽松舒展。插肩袖与衣身的拼接线可根据造型需要自由变化，如直线形、S线形、折线形以及波浪线形等，而且可以运用抽褶、包边、褶裥、省道等多种工艺手法。不同的插肩线和不同的工艺有着不同的性格倾向，如抽褶、曲线、全插肩的设计，显得柔和优美，是非常女性化的设计；而直线、明缉线、半插肩设计，却会显得刚强有力，多用在男性的茄克、风衣的设计中。插肩袖设计中所有的变化一定要考虑活动的需要，肩臂活动范围较大的服装，经常在袖下加袖衩。插肩袖多用于运动服、休闲外套、大衣、风衣等的设计（图7-17）。

（二）袖身

袖身根据肥瘦可分为紧身袖、直筒袖和膨体袖。

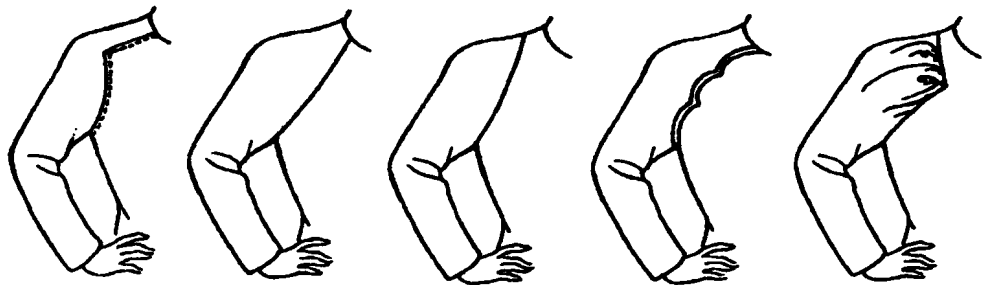


图7-17 插肩袖

1. 紧身袖

紧身袖是指袖身形状紧贴手臂的袖子。紧身袖的特点是衬托手臂的形状，随手臂的运动柔和优美，多用于健美服、练功服、舞蹈服等的设计中，在时装类女装设计中，多用于毛衫、针织衫的设计。紧身袖通常使用弹性面料如针织面料、尼龙或加莱卡的面料中。紧身袖一般是一片袖设计，造型简洁，工艺简单（图7-18）。

2. 直筒袖

直筒袖是指袖身形状与人的手臂形状自然贴合、比较圆润的袖型。直筒袖的袖身肥瘦适中，迎合手臂自然前倾的状态，既要便于手臂的活动，又不显得繁琐拖沓。直筒袖往往都是两片袖，由大小袖片缝合而成，有的还在袖肘处收褶或进行其他工艺处理以塑造理想的立体效果。男装大多使用直筒袖，女装设计中直筒袖多用于经典或优雅风格的服装设计，如用于职业装、风衣等（图7-19）。

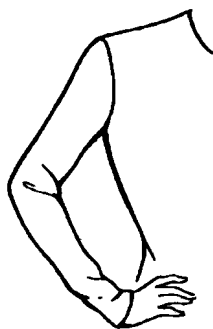


图7-18 紧身袖



图7-19 直筒袖

3. 膨体袖

膨体袖是指袖身膨大宽松、比较夸张的袖子。膨体袖的袖身脱离手臂，与人体之间的空间较大，其特点是舒适自然、便于活动。膨体袖多用于运动服、练

功服以及前卫风格的服装中，在少女装和童装中使用得也比较多。膨体袖可分别在袖山、袖中及袖口等不同部位膨起，如灯笼袖、泡泡袖、羊腿袖等。多采用柔软、悬垂性好、易于塑形面料（图7-20）。

（三）袖口

袖口设计是袖子设计中一个不容忽视的部分，袖口虽小，但是手的活动最为频繁，所以举手之间，袖子都会牵动人的视线，引人注目，袖口的大小、形状等对袖子甚至服装整体造型有着至关重要的影响。同时袖口是一个功能性很强的设计，如工装的袖口既要方便穿脱，又要使之不能太松散而影响工作；而对于舞蹈演员来说，其舞蹈服的袖口则不能收紧，以便于配合其舞蹈动作时袖子可以挥动自如；而且袖口还有保暖功能，所以冬装中经常使用收紧式袖口。

袖口的分类方法也很多，一般按其宽度分为收紧式袖口和开放式袖口两大类。

1. 收紧式袖口

顾名思义，收紧式袖口是在袖口处收紧的袖子，这类袖口一般使用纽扣、袢带、袖开衩或松紧带等将袖口收起，具有比较利落、保暖的特点。在衬衫、工装、童装以及冬装中使用得比较多（图7-21）。

2. 开放式袖口

开放式袖口就是将袖口呈松散状态自然散开。这类袖口可使手臂自由出入，



图7-20 膨体袖

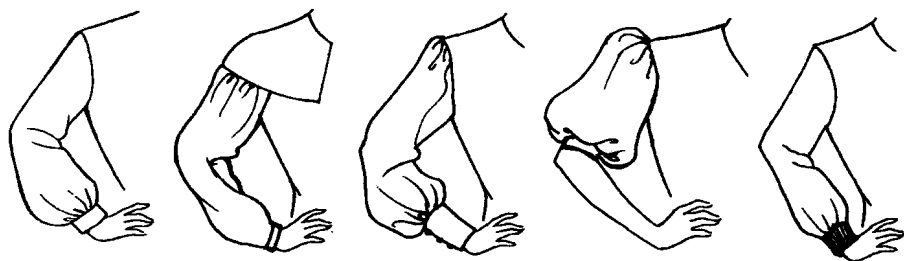


图7-21 紧身式袖口

具有洒脱灵活的特点。风衣、西装多采用这种袖口。而且很多袖口还敞开呈喇叭状（图7-22）。无论是收紧式袖口还是开放式袖口，都可以根据位置、形态变化分为外翻式袖口、克夫袖口和装饰袖口等。



图7-22 开放式袖口

以上为通常见到的袖子的分类形式。此外，袖子还可根据长短分为长袖、七分袖、中袖、短袖以及无袖；或者从裁剪方式上分为一片袖和两片袖、三片袖等。服装的种类繁多，花样多变，不同的服装对袖子会有不同的要求，这就要求设计师在进行具体设计时要根据具体情况灵活运用各种袖型，在设计肩袖时，一定要注意不同人的体型特点。人的肩型有正常肩型、平肩型和溜肩型（也叫塌肩型），并不是所有的袖型都适合每一个人，如溜肩的人不适合穿插肩袖，否则会让人觉得肩部更下塌，显得没有生气；穿装袖的设计或在肩部加垫肩则会抬高肩线，增加力度感。

同时，不同服装的风格、不同的流行趋势对肩袖也有不同的要求，一般来说，衣身紧身合体的服装，使用装袖较多，衣身宽大松散，使用插肩袖和连身袖较多，而且，衣身越瘦，袖窿深度越浅，袖子越瘦，反之亦然，这样就会在视觉上感觉比较统一和谐。袖子的组合形状也很多，如郁金香袖、马蹄袖等，类似插肩的包肩袖、连领袖、介于插肩和装袖之间的露肩袖等等。

所以在具体设计时设计者要根据情况灵活设计，不同的袖山与袖身、袖口或者不同长短的袖子与不同肥瘦的袖子交叉搭配，就会变化出多种多样的袖子（图7-23）。

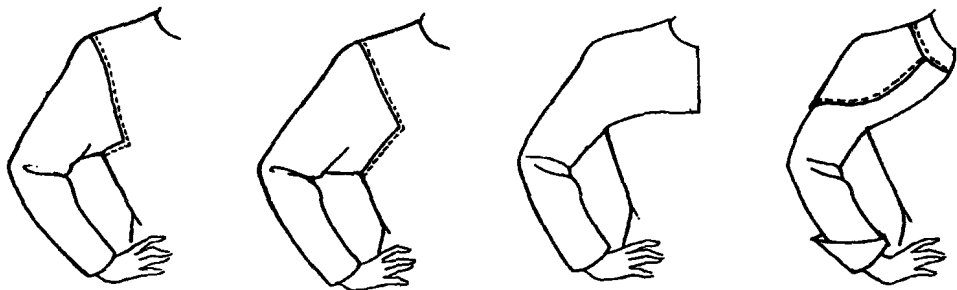


图7-23A 变化袖型

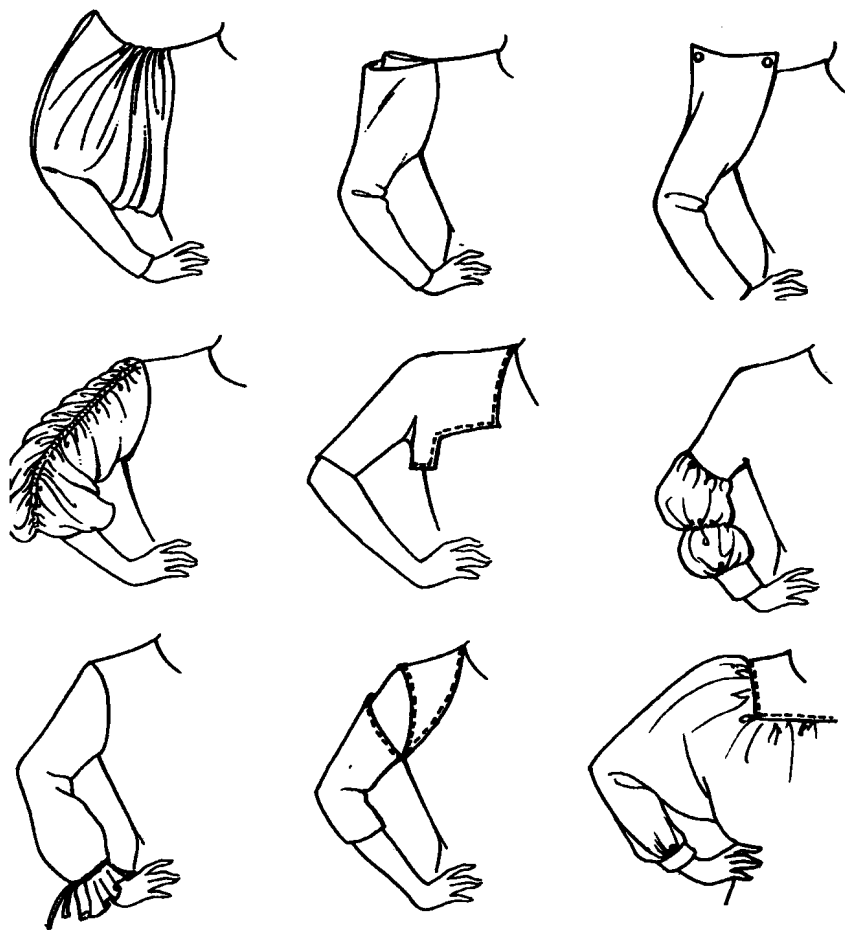


图7-23B 变化袖型

三、口袋

在服装的部件设计中，与领子、袖子设计相比，口袋可以算是比较小的零部件。口袋的设计在结构上相对比较随意，口袋的尺寸依据是手的尺寸，因为口袋的功能就是为了放置一些小物品。对于特种服装来说，口袋的功能性是需要特别强调的条件之一，如钳工服上的口袋比较多而且大，结构结实，就是为了在施工时便于放置工具；此外，同其他任何部件一样，口袋也有其装饰功能，口袋设计得合理可以丰富服装的结构，增加装饰趣味。

由于设计较为随意，口袋的变化就更为丰富，位置、形状、大小、材质、色彩等可以自由交叉搭配。但是口袋的性格特点也很明显，不同或相同的口袋经过不同搭配，可以改变服装的风格，所以在设计时一定要注意与服装的整体风格相统一。例如，服装整体廓形为直身形，口袋以棱角分明的直线形为妙；口袋上缉明线会给人休闲随意的感觉，所以缉明线的口袋一般不会用在职业装上；各种仿生形状的口

袋看上去活泼可爱,富有情趣,一般会用在童装上。另外,条纹或格子面料服装上的口袋还要考虑对条对格的问题。

根据口袋的结构特点分类,口袋主要可分为贴袋、暗袋、插袋三种。设计时要注意袋口、袋身和袋底的细节处理。

(一) 贴袋

贴袋是贴附于服装主体之上、袋型完全外露的口袋,又叫“明袋”。根据空间存在方式,贴袋又分为平面贴袋和立体贴袋;根据开启方式,分为有盖贴袋和无盖贴袋。因为受工艺的限制性较小,贴袋的位置、大小、外形变化最自由,但同时由于其外露的特点也就最容易吸引人的视线,贴袋的设计更要注重与服装风格的统一性。贴袋的性格特点一般倾向于休闲随意,所以在成人装中多用在休闲装、工装的设计中。

此外,贴袋是童装上用得最多的口袋,而且经常是童装上最吸引人的地方,形状可自由变化,动物、花草、卡通、工业产品的造型等都可以被借鉴,工艺手法可以用拼接、刺绣、镶边、褶裥等,而且其边缘线也可以经过不同的工艺处理,童装上贴袋的妙用可使得整件服装韵味陡生,意趣盎然(图7-24)。

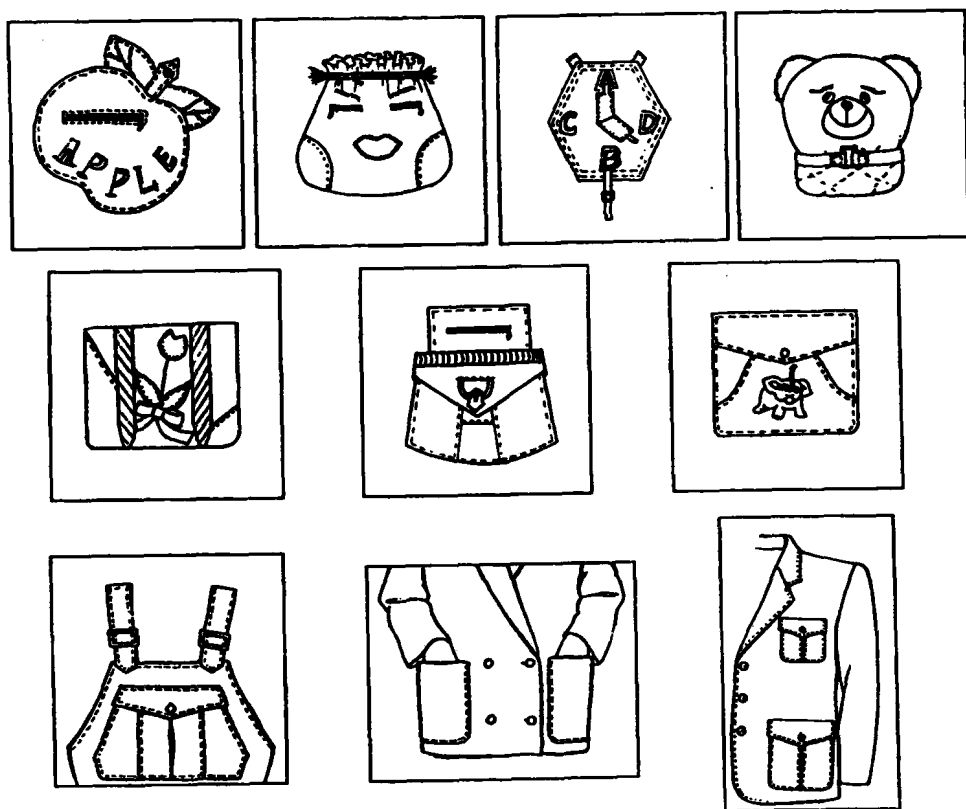


图7-24 贴袋

（二）暗袋

暗袋是在服装上根据设计要求将面料挖开一定宽度的开口，再从里面衬以袋布，然后在开口处缝接固定的口袋，暗袋又叫挖袋或嵌线袋。暗袋的特点是简洁明快，从外观来看只在衣片上留有袋口线，袋口一般都有嵌条，根据嵌条的条数可把暗袋分为单开线暗袋和双开线暗袋两种。暗袋多用在正装中，特别是西装中暗袋几乎就是不可缺少的部件，西装中的手巾袋都是单开线暗袋，嵌线宽度一般在2.5cm，大袋则根据实际情况决定使用单开线还是双开线，一般单开线嵌线宽度为0.8cm，双开线为0.5cm。

日常生活中也有便装使用暗袋，如运动装、休闲外套的口袋，感觉比较规整含蓄。暗袋也可分为有盖暗袋和无盖暗袋（图7-25）。

（三）插袋

从原理上讲，插袋也是暗袋，因为插袋的袋型也是隐藏在里边，在工艺上与暗袋相似，不同的是插袋口在服装的接缝处直接留出而不是在衣片上挖出。插袋隐蔽性好，与接缝浑然一体，更为含蓄高雅、成熟宁静，多用在经典成衣中。有时出于设计需要，故意在袋口处做一些装饰，如线形刺绣、条形包边等，以此丰富设计，增加美感。由于插袋在接缝处，所以制作时要求直顺、平伏，与接缝线成一直线（图7-26）。

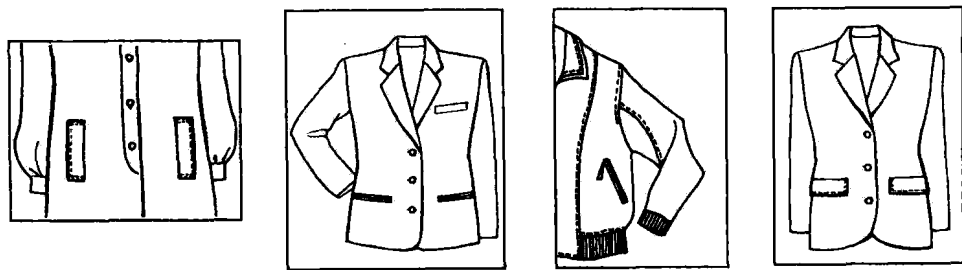


图7-25 暗袋

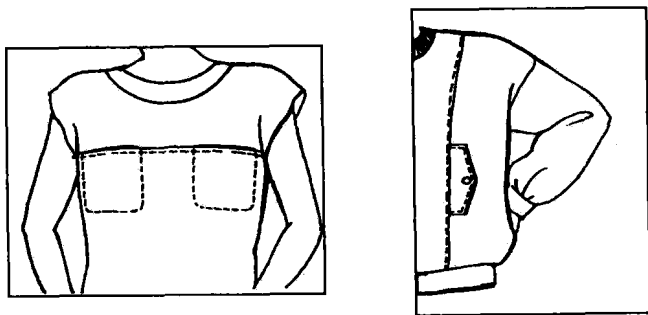


图7-26 插袋

（四）里袋

顾名思义，里袋就是装在服装里面的口袋，里袋是服装上最具实用功能和隐蔽性的口袋。里袋在许多服装上经常使用，如茄克、西装、风衣、马甲等。里袋最初完全是为了实用功能而设计的，如可以装一些随身携带的比较小物品，比如钱夹经常是放在里袋里面的。后来随着人们对于服装内外品质的更高要求，对里袋设计也有了较高的审美要求，如西装的里袋，经常使用暗袋的开线设计，外观平整，还会装有三角形或锯齿形的小袋盖。茄克、风衣的里袋则形式多样，开线、拉链、粘扣、按钮等均可使用（图7-27）。

（五）复合袋

复合袋是几种袋型在一个部位集合出现形成的口袋。以上讲到的仅是口袋的几种基本类型，其实在生活中口袋的种类非常繁多，实际设计时要多种类综合搭配，就会创造出许许多多款式别致、富有新意的复合袋设计。如将大贴袋中加入暗袋设计，将插袋上加上贴袋设计等，复合袋兼具几种口袋的特点，其功能性和审美性更好（图7-28）。

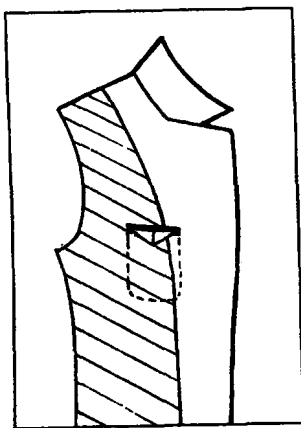


图7-27 里袋

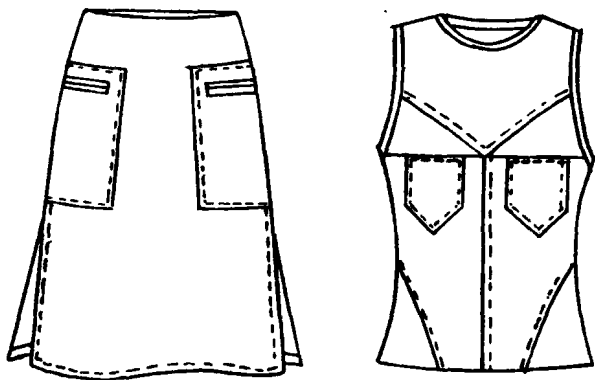


图7-28 复合袋

四、连接件

连接件是在服装上起连接作用的部件。连接件设计也有其实用功能和审美功能。从服装的功能性角度讲连接件设计尤为重要，大多数服装都是需要闭合穿着的，如冬装需要扣紧，才会保暖挡风，职业装闭合穿着才会让人觉得严谨。此外，连接件设计的审美功能也是不可小觑的，连接件设计精致巧妙可以弥补服装造型的不足，设计粗糙则会影响服装品质。最常用的连接件设计主要包括纽扣设计、拉链设计、粘扣设计以及绳带设计。

（一）纽结

纽结在服装设计中也有较为重要的作用，纽结在服装中起连接、固定作用，功能性较强。此外，纽结在服装上常处于显眼的位置，还有装饰作用，功能性和装饰性是服装所有配件的特性。纽结包括钮扣、袢带等。

纽结是重要的配件，可以装饰和弥补体型的缺陷。如在腰部加个纽结，可调节衣身的宽松度，如果将其扣上就有收腰作用；肩袢的运用可给人以肩宽魁伟的感觉，又弥补了窄肩、溜肩的不足；下摆运用袢带，可以调节下摆松紧，如缝在前中线，则袢带起钮扣的紧固作用；袖口使用袢带可代替袖克夫或起装饰作用。此外，袋边等部位都可以使用袢带，袢带可设计成各种几何形状，可根据不同的面料、色彩和不同季节的服装进行合理搭配（图7-29）。

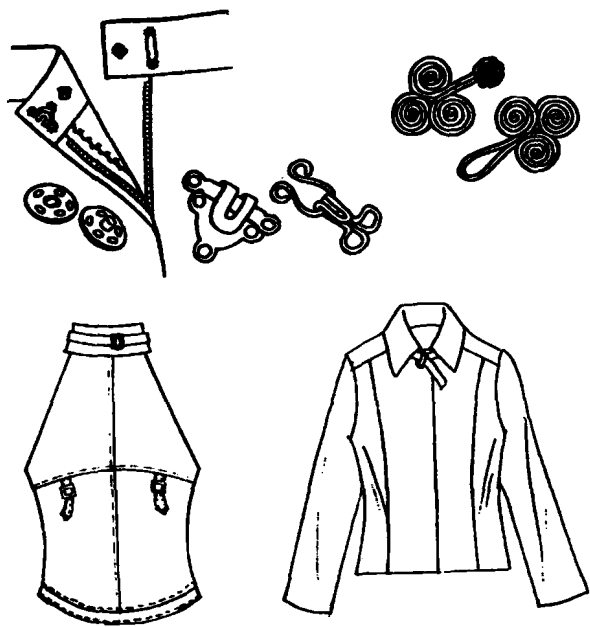


图7-29 纽结

（二）拉链

拉链设计是现代服装细节设计中的重要组成内容，是服装常用的带状连接设计。主要用于服装门襟、领口、裤门襟、裤脚等处，也用于鞋子、包袋等的设计中，用以代替钮扣。如皮革服装、运动装、羽绒服、皮靴等的设计中几乎离不开拉链的使用，否则将会影响服装的机能和品质。服装上使用拉链可以省去挂面和叠门，也可免去开扣眼，可简化服装制作工艺，还可以使服装外观平整。拉链的种类非常繁多，从材料上看，拉链有金属拉链、塑料拉链、尼龙拉链之分。金属拉链经常用于茄克衫、皮衣、旅游装；塑料拉链多用于羽绒服、运动服、针织衫

等；尼龙拉链则较多用于夏季服装、贴身内衣等。根据在服装上是否暴露，拉链还可以分为明拉链和隐形拉链，明拉链多用于风格粗犷的服装中；隐形拉链多用于风格细腻含蓄、轻巧纤柔的服装中。从式样上看，拉链可以一端开口，也可以两端开口，还可以将拉链头正、反两面使用，而且还可以有粗细、形状的不同变化（图7-30）。

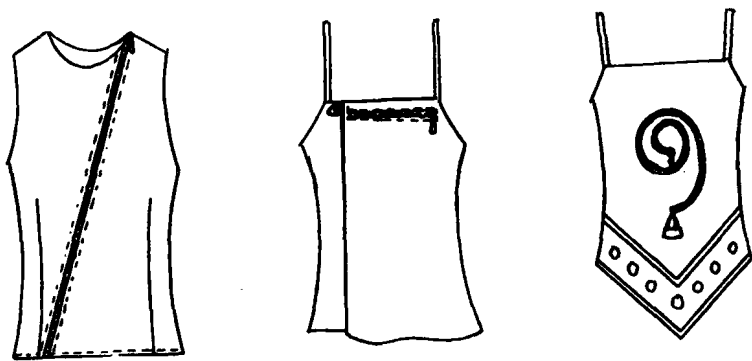


图7-30 拉链

（三）粘扣

粘扣通常又叫子母扣或搭扣，是在需要连接的服装部位两边配对使用的带状连接设计。由钩面带与圈面带组成。其中一根带子的表面布满密集的小毛圈，另一根带子表面则是密集的小钩，使用时，将两面轻轻对合按压即可粘和在一起，且结合较为紧密。粘扣的闭合与拉开比较方便，常代替拉链和钮扣用于服装的门襟、袋口及手套、包袋等的连接处，而且从表面看不到任何连接的痕迹，表面整洁平实。粘口的宽度、规格、色彩都较多，设计师可根据设计自由选用（图7-31）。



图7-31 粘扣

（四）绳带

绳带是服装上经常使用的扁平带状连接件设计，常用于腰头、裤脚口、袖口、下摆、领围以及帽围等处。常用的绳带有带有弹性的松紧带、罗纹带以及各种没有弹性的尼龙带、布带等。带有弹性的松紧带、罗纹带，伸缩性大，经常用在运动服、练功服的裤脚口、袖口处起收紧作用，还可变换颜色、花纹用于内衣、袜口起装饰作用，既美观又舒适。没有弹性的尼龙带、布带等经常用于下摆、领围及帽围，通过系扎将需要部位收紧，这种绳带经常在绳带头处系

结或钉珠子及其他小物品，既可防止绳带从服装上抽掉，又具有一定的装饰作用。绳带的材料、宽度、长度以及具体形状种类繁多，可由设计师根据服装自由选用或制作（图7-32）。

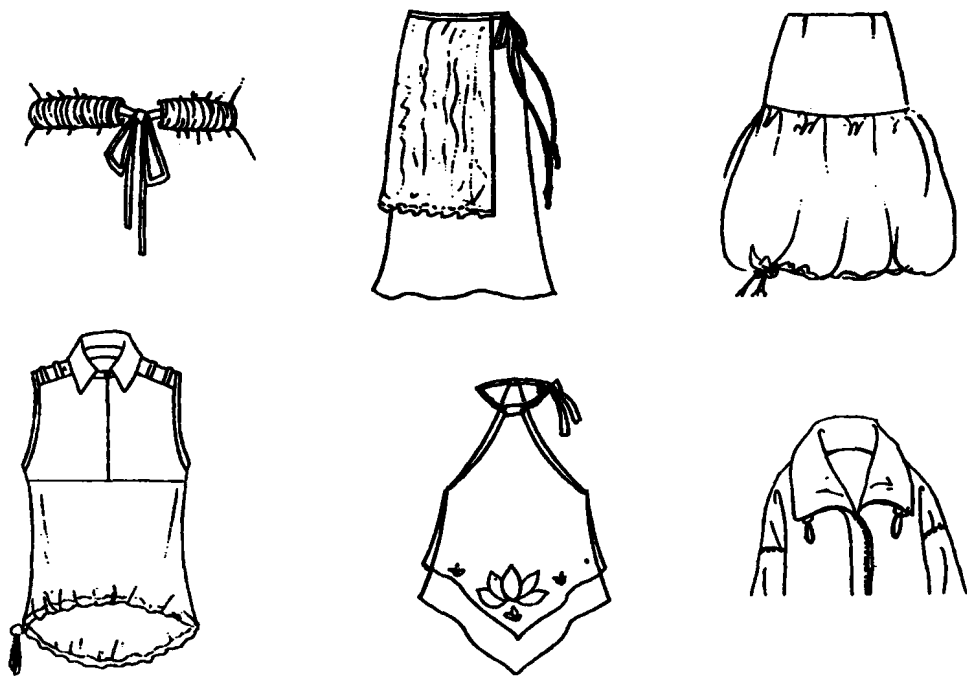


图7-32 绳带

五、腰节

腰节设计指的是上装或上下相连服装腰部细节的设计。腰节设计是服装中变化非常丰富的细节设计，腰节的变化可以使服装具有完全不同的风格，在女装设计中腰节设计尤为重要。腰节设计除了我们前面讲过的省道设计以外，还有许多种设计手法，如进行收腰设计时，可以使用褶裥设计、抽褶设计或使用松紧带、罗纹带设计，还可以使用纽结和袢带设计，或通过绳带设计在腰部系成蝴蝶结或其他花结。使用腰带也是腰节设计的重要方法，腰带的色彩、长短、宽窄的不同变化会使腰节变化丰富，如色彩典雅的细腰带配合风格细腻柔和的服装，手工编结的宽腰带则适合风格粗犷自然的服装。在腰节设计中，使用各种分割线或装饰线也是经常使用的设计手法，分割线可以与省道联合使用，也可以单独使用，还可以与服装上其他部位的设计互相联系。腰节还可以运用没有任何装饰设计和收腰设计的松散式设计，风格自然洒脱，宽松舒适。腰节设计的设计方法多种多样，设计者可根据设计要求灵活使用（图7-33）。

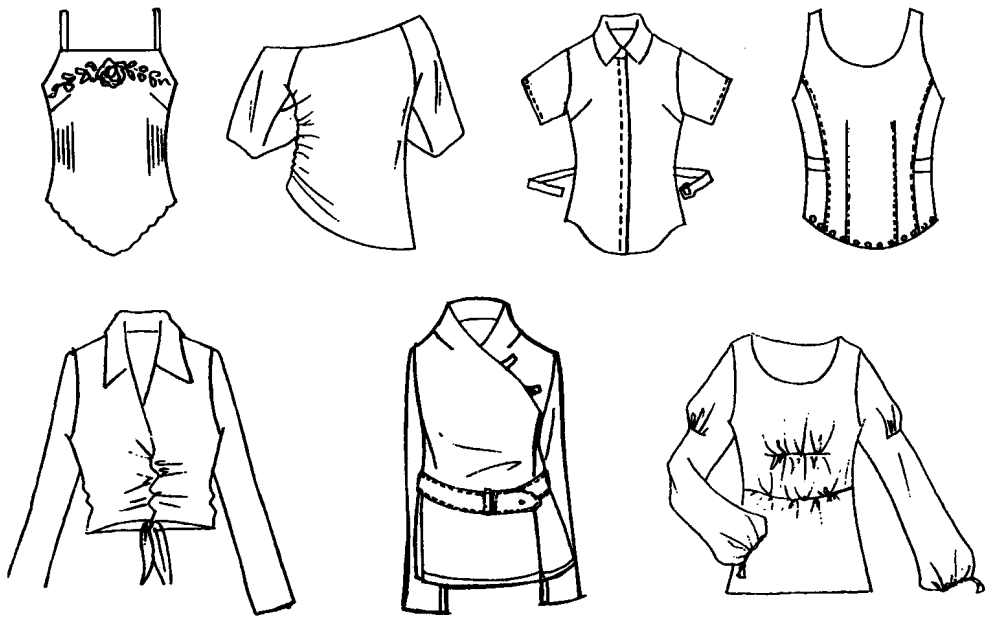


图7-33 腰节

六、门襟

门襟是服装的“门脸”，是服装设计中非常重要的部位，门襟的设计一定要与服装的风格相统一。门襟的设计方法、制作工艺、装饰手法等非常丰富，因此会有种类繁多的外观表现。门襟根据服装前片的左右两边是否对称可分为对称式门襟和偏襟。对称式门襟也叫中开式门襟，门襟开口在服装的前中线处，由于人体的左右对称性，大多数服装都使用对称式门襟，比较严谨正式的服装如西装、军装等则必须使用这类门襟；偏襟也叫侧开式门襟，偏襟的设计相对比较灵活，多运用在前卫服装及民族服装设计中。门襟根据是否闭合可分为闭合式门襟和敞开式门襟，闭合式门襟是通过拉链、钮扣、粘扣绳袋等不同的连接设计将左右衣片闭合，这类门襟比较规整实用，从服装的功能性角度讲，服装中的闭合式门襟使用的较多；顾名思义，敞开式门襟就是不用任何方式闭合的门襟，如披肩式毛衣、休闲外套等多使用这类门襟，给人以洒脱飘逸、不拘小节的感觉。此外，门襟从制作工艺角度还可以分为普通门襟和工艺门襟。普通门襟就是用最基本的制作工艺将门襟缝合或熨平；工艺门襟则是通过镶边、嵌条、刺绣等方式使门襟具有非常漂亮的外观，工艺门襟的形状可以富有变化，如曲线形、锯齿形、曲直结合形等。门襟还可以根据厚度和体积分为平面式门襟和立体式门襟，一般的门襟都是平面式门襟，这种门襟规范严谨，使用范围广泛，将面料层叠、抽褶、系扎或者经过其他工艺手段处理形成一定体积感的门襟则属于立体式门襟，立体式门襟具有较强的艺术效果，多用于表演性



图7-34 门襟

服装或前卫、轻快等风格的服装中（图7-34）。

七、下摆

下摆指衣、裙最下面的部分，包括上衣下摆和裙摆。下摆设计受人体结构限制相对较少，所以设计自由度比较好，在造型的选择上也比较自由，可以是对称的或者不对称的，可以是圆形的、锯齿形的或者其他任意具象形的，只要在结构和工艺上能够实现即可。下摆的长度也有各种变化，造型夸张修长的大下摆使服装在视觉上冲击力强，比如婚纱的下摆，感觉修长但同时也感觉拖沓笨重。造型短小合体的下摆则感觉活泼利落，比如长及膝盖以上的直筒裙。上衣下摆设计时，其最小尺寸

以不能小于人的臀围尺寸为准,要考虑到人体臀部活动的方便性,裙摆设计则要考虑人走路时方便迈开步子,以人可以自由迈步为准,限制人走路的裙摆是不合适的。下摆的设计中经常会使用一些花色设计,比如使用蕾丝花边、荷叶边、缎带、二方连续图案等。

八、腰头

腰头是与下装直接相连的下装部件,是下装设计的重要部位之一。腰头的宽窄以及形状直接影响下装的外观效果,也是反映下装流行的热点部分。

腰头按高低可分为高腰设计、中腰设计和低腰设计;高腰设计是指腰头在腰节线或以上部位,高腰设计让人感觉活泼,同时还有将腿部拉长的感觉,在少女装中用的比较多;中腰设计让人感觉稳重大方,普通的西装裤、西装裙等都用此设计;低腰设计则显得现代而性感,是前卫时髦的年轻人喜爱的款式。

腰头按是否与衣片连接可分为无腰设计和上腰设计。无腰设计是由裤片或裙身直接连裁,在腰节处通过收省或收褶将腰部收紧合体,无腰设计外观感觉规整自然,线条流畅,能充分显露女性优美的腰身;上腰设计是指在裤片或裙身上单独装接腰头,腰头的形状可根据设计要求或个人爱好自由变化形状,如宽、窄、曲、直,双菱形或单菱形,对称或不对称等,还可以使用钮扣、拉链、抽带等。腰头的具体种类也很多,在设计时可根据需要自由选则(图7-35)。

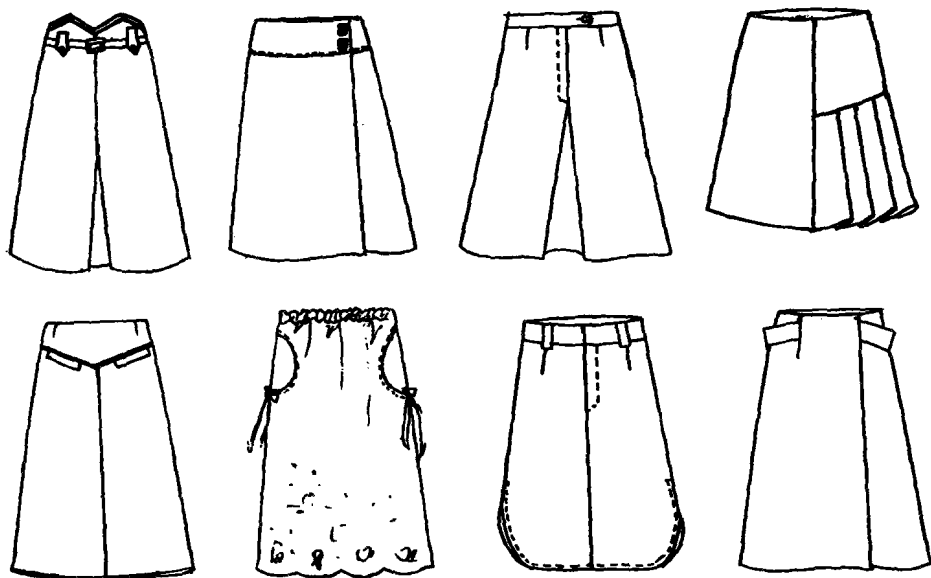


图7-35 腰头

九、裤腿

裤腿是裤子穿在两腿上的筒状部分，裤腿设计受人体结构的限制比较大，因为人的下肢活动非常频繁，而且经常会有较大的活动幅度，比如跳跃、走路、下蹲这些动作都对裤腿的设计有较高的结构和工艺上的要求，裤腿设计要满足这些动作要求，同时又要满足设计上的审美和创意要求。比如，人体在下蹲时，裤腿膝盖处不能太紧，裤腿太紧一方面使人体感觉不舒服，另一方面容易造成裤腿侧缝处的缝纫线开裂，使人根本无法下蹲的设计则更不能使用。通常情况下，裤腿的设计在膝盖处留有足够的放量，如果是非常合体的裤腿，则要求面料有足够的弹性。裤腿的设计受服装风格影响很大，比如休闲裤经常会使用一些夸张造型，比如低裆裤、灯笼裤、锥形裤、阔脚裤等，而且经常会加口袋设计，口袋还常用一些较大的立体口袋，裤脚口也经常加一些装饰设计。而优雅风格和经典的裤装则大多选择大方的直筒造型或微小喇叭造型，裤脚口设计也不会使用繁琐造型。设计师要根据要求合理安排裤腿造型。

十、衬里

衬里是服装的里子或衬料，通俗而言，就是用在服装里面的那层面料。有些服装是不需要加衬里的，比如夏装为了凉爽而仅为单层面料，但是大多数外套类服装需要加衬里。首先，加衬里可以使服装具有挺括感和整体感，可以遮掩里面不需要露出的缝份、线头、毛边等，提高服装的外观品质，其次，加衬里的服装便于穿脱，此外，加了衬里的服装因为多了一层里料而相对比较保暖，对于有絮料的服装来说，衬里还可以包裹絮料不至于裸露在外。

衬里可选用全棉、真丝以及化纤等材质。不贴身穿的服装衬里大多使用化纤材质，手感光滑，布面平整，比如休闲装、运动装经常使用透气性好的经编涤纶网眼布，西装、大衣、套装常用美丽绸、羽纱、尼龙绸作衬里。贴身穿的服装则常用全棉和真丝做衬里。衬里选择要注意质地厚薄、色彩、性能、价值等与面料相匹配，比如缩水率要与面料尽可能相当，在衬里结构设计时可预缩或留出缩水余量，这样洗涤之后，底边才不会出现起吊、起皱等现象。

当前，衬里的设计呈现出越来越复杂的趋势，一件服装的衬里不仅可以不使用不同材料，并因此而多了拼接缝，工艺上也颇为讲究，而且衬里的功能也因增加了细节而复杂起来，如手机袋、防盗钱袋、音响接口等。这种趋势在男装衬里上更加明显，已经超越了传统意义上的衬里概念，甚至成为男装的重要卖点，因此，必须重视对衬里的设计。

十一、装饰

（一）分割线

分割线又叫开刀线，分割线的重要功能也是从造型需要出发将服装分割成几部分，然后再缝合成衣，以求适体美观。线在服装造型中有重要的价值，它既能构成多种形态，又能起装饰和分割形态的作用；既能随着人体的线条进行塑造，也可改变人体的一般形态而塑造出新的、带有强烈个性的形态。因此由裁片缝合时所产生的分割线条，既具有造型特点，也具有功能特点，它对服装造型与合体性起着主导作用。

分割线通常被分为两大类：装饰分割线和结构分割线。

服装中的装饰分割线是指为了服装造型的设计视觉需要而使用的分割线，附加在服装上起装饰作用。分割线所处部位、形态和数量的改变会引起服装设计视觉效果的变化。

在不考虑其他造型因素的情况下，服装中线构成的美感是通过线条的横竖曲斜与起伏转折以及富有节奏的粗犷纤柔来表现的。女士服装大多采用曲线型分割线，外形轮廓线也以曲线居多，显示出活泼、秀丽、柔美的韵味。但是男装上的线条无论怎样变化，刚直豪放的直线应该是服装构成的主旋律。

单一分割线在服装的某部位中所起的装饰作用是有限的，为了塑造较完美的造型以及迎合某些特殊造型的需要，增添分割线是必要的。如后衣身的纵向分割线，两条就能比一条更能使腰身合体，形态自然。但分割线数量的增加易引起分割线的配置失去平衡，因此，数量的增加必须保持分割线整体的平衡感和韵律感，特别是对于水平分割线，其分割非常讲究比例美。

结构分割线是指具有塑造人体体型以及加工方便特征的分割线。结构分割线的设计不仅要设计出款式新颖的服装造型，而且要具有更多的实用功能性，如突出胸部、收紧腰部、扩大臀部等，使服装能够充分塑造人体曲线之美。并且尽量做到在保持造型美感的前提下，最大限度地减少成衣加工过程的复杂程度。

以简单的分割线形式，最大限度地显示出人体轮廓的重要曲面形态，是结构分割线的主要特征之一。例如，背缝线和公主线可以充分显示人体的侧面体型；肩缝线和侧缝线则可以充分显示人体的正面体型。此外，结构分割线还有代替收省的作用，同时以简单的分割线形式取代复杂的塑形工艺，如公主线的设置，其分割线位于胸部曲率变化最大的部位，上与肩省相连，下与腰省相连，通过简单的分割线就把人体复杂的胸、腰、臀部的形态描绘出来。

以上两种分割线型结合，形成了结构装饰分割线。这是一种处理比较巧妙的能同时符合结构和装饰需要的线型，将造型需要的结构处理隐含在对美感需求的装饰线中。相对前两种分割线而言，结构装饰分割线的设计难度要大一点，要求要高一

点,因为它既要塑造美的形体,同时又要兼顾设计美感,而且还要考虑到工艺的可实现性,对工艺有较高的要求。

(二) 褶

褶是服装结构线的另一种形式,它将布料折叠缝制成多种形态的线条状,给人以自然、飘逸的印象。褶在服装中运用十分广泛,男装茄克衫、衬衫、女装衣裙以及各式童装都有不同褶的使用。在服装设计中,为了达到宽松的目的,常会留出一一定的余量,使服装有膨胀感、便于活动,同时它还可以补正体型的不足,也可作为装饰之用。打褶位置及方向、褶量不同,即使同样技法,也会显示出不同效果。根据形成手法和方式的不同,褶可分为两种:自然褶和人工褶。

1. 自然褶

自然褶是利用布料的悬垂性以及经纬线的斜度自然形成的未经人工处理的褶。自然褶是立体设计中经常出现的褶,把面料直接披挂于身或者裁成衣片再在某处缝合或系扎,利用面料的自然属性取得褶的造型效果。自然褶的皱褶起伏自如、优美流畅,而且还会随着人体的活动产生自然飘逸的韵律感。自然褶中最典型的代表是圆台裙,在腰部裁成合体的形状,让其余的面料自然下垂,就会有許多自然褶形成,底摆越大,皱褶就会越多,飘逸感也越强;反之底摆越小,皱褶也会越少,飘逸感随之减弱。

由于自然褶自然下垂、生动活泼,具有洒脱浪漫的韵味,所以在女装中经常见到运用自然褶的设计,多运用在胸部、领部、腰部、袖口等处,如领子的涡状波浪造型、胸围线以下的皱褶处理、晚礼服上层叠的曲线底摆等等。由于自然褶的形成会有许多平面结构设计中意想不到的美妙效果,所以许多设计师在进行设计时都热衷于自然褶的使用(图7-36)。

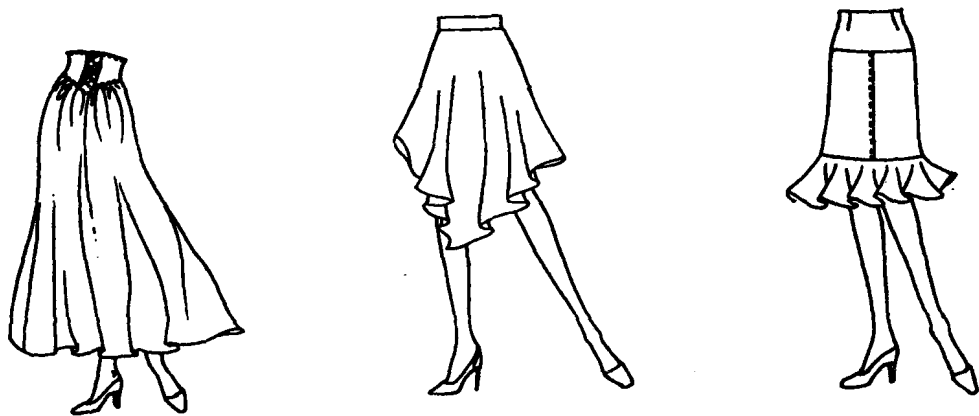


图7-36 自然褶的应用

2. 人工褶

(1) 褶裥

人工褶中最有代表性的是褶裥，褶裥是把面料折叠成多个有规律、有方向的褶，然后经过熨烫定型处理而形成的。因为经过人为的加工折叠，所以褶裥具有整齐端庄、大方高雅的感觉，多用在职业套装以及其他种类的正装中。根据折叠的方法和方向不同，褶裥可分为顺褶、箱式褶、工字褶、风箱式褶（图7-37）。通常情况下，褶裥都是垂直排列的，当然根据不同的设计目的也可倾斜排列或水平排列。褶裥根据缝合方式不同可分为明线褶和暗线褶、活褶和死褶。明线褶多从装饰性方面考虑，柔中带刚，经常用在休闲女装或男装中，暗线褶隐蔽性较好，外形美观，活褶易于活动，而且还可以与条纹、印花面料本身的特色配合使用，使褶裥闭合与打开时会有不同的图形效果，在视觉上感觉设计丰富、富有层次。此外，褶裥还有宽窄之分，有时一件服装上只有几个褶裥，每条褶裥都较宽，非常大方；有时可能会有几十甚至上百条，褶裥窄小细密，比如我们最熟悉的百褶裙。我们在进行具体设计时要善于灵活交叉搭配使用不同的褶裥，如宽褶与窄褶交错、活褶与死褶并用，如此可以加强设计的韵律感，取得饶有情调的设计效果（图7-38）。

在服装中运用褶裥设计一定要注意面料的选用，以选用定型性较好、耐压耐

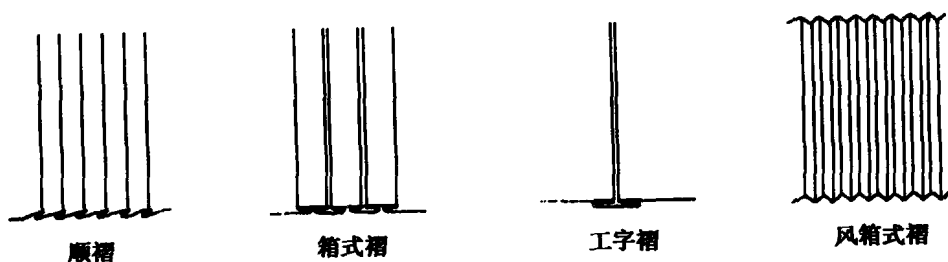


图7-37 褶裥的分类

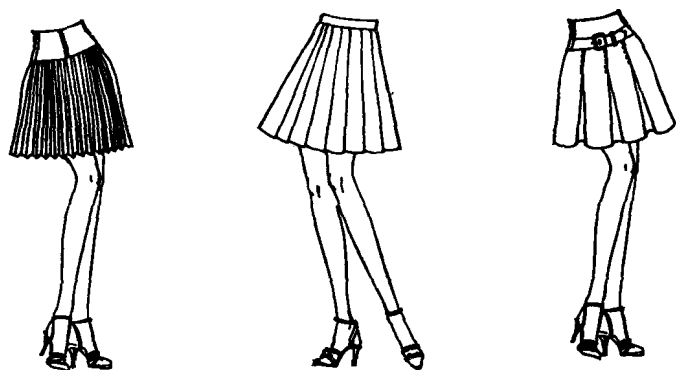


图7-38 褶裥的应用

烫的面料为宜,否则褶裥不易定型或者经过熨烫就会起皱或断裂,从而影响设计效果。褶裥的使用还可以掩盖形体缺陷,比如瘦高形体的人穿带有褶裥的裙子,由于褶裥的扩张性可能会显得胖一点,而矮胖的人则不宜穿这种设计的服装。

在男装中,褶裥的应用也非常普遍,多用在休闲服装和衬衫中,尤其在男士休闲衬衣的背面,几乎都有褶裥的运用,而且根据设计目的和要求会有许多变化设计。

(2) 抽褶

抽褶也是经常用到的人工褶,抽褶也有不同的形成方式:一是用缝纫机的大针脚在布料上缝好以后,然后将缝线抽紧,布料自然收缩形成的皱褶;或者用有弹性的橡皮筋、带子等拉紧缝在布料上,再自然回弹将布料抽紧形成皱褶。从某种程度上来说,抽褶有一点自然褶的韵味,因为在人为加工过程中抽褶表现出来的形态有时是不以人的意志为转移的。抽褶还有一种形成方式就是将长度不同的面料进行缝合缩缝出细碎的小皱褶。这种方式在缝合时就已经加入了人为的控制,相对而言,人工的味道更浓一点。

因为处理手法介于人工和自然之间,所以抽褶比较整齐有规律,比褶裥灵活柔软、典雅细腻。抽褶的使用位置非常之多,领口、袖口、裙边、前胸、腰部、袖克夫等均可使用,中间抽褶、单边抽褶或双边抽褶等形式不一,灯笼状、喇叭状等形状随心所欲、自由变换。抽褶也可以掩饰人的体型缺陷,比如利用其蓬起性在胸部进行装饰可以使形体瘦弱的女性看上去较为丰满。

抽褶在男装中很少使用,在女装与童装中却运用非常普遍,而且有时还会成为某一季度女装的流行热点,如2002年流行的波西米亚风格,花边抽褶在女装中的使用成铺天盖地之势,商店里、大街上入目皆是(图7-39)。

(3) 堆砌褶

堆砌褶是一种面感和体感较强的人工褶,利用衣褶的缠绕堆砌在服装上形成强烈的视觉效果。服装中运用堆砌褶的部位一般都会成为设计中的视觉中心。堆砌褶对服装材料的表面效果影响很大,可以在面料上形成很好的肌理效果,从而很大程度上可以说是对服装材料的再创造。直接在人台或模特身上进行立体设计时,设计师可以直接拉扯面料在某一部位进行旋转缠绕或交叉缠绕,衣褶根据情况可平行堆

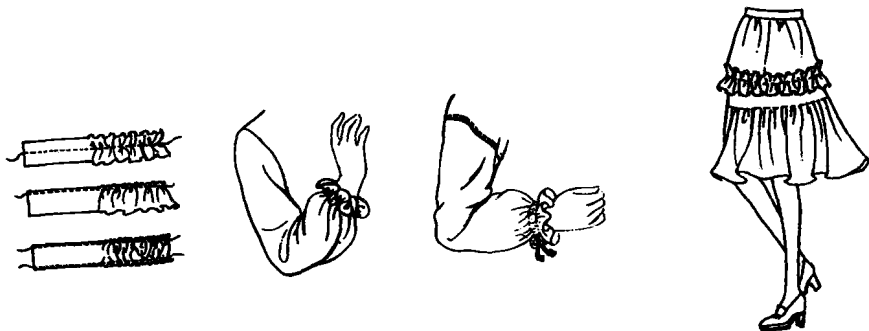


图7-39 抽褶的应用

砌、螺旋式堆砌或呈放射状堆砌，可单层堆砌还可双层堆砌，还可不断改变其间距以寻求变化，这样就会使得原本单调的面料富有层次、平添韵味。这样形成的堆砌褶又叫牵拉褶。还有一种典型的堆砌褶的构成形式就是在原本平面的服装之上层层堆砌褶构成元素，如在某一部位大量堆砌手工绢花、缝扎成褶的配件等。

堆砌褶常用在晚礼服或婚纱设计中，一般使用较为柔软华丽的面料，让人感觉典雅高贵、精致华美。

（三）蕾丝

蕾丝是一种网眼组织，最早由钩针手工编织，欧美人在女装特别是晚礼服和婚纱上用得很多，18世纪，欧洲宫廷和贵族男性在袖口、领襟和袜沿也曾大量使用。蕾丝的织法通常是在已经准备好的织物上以针引线，按照设计要求进行穿刺，通过运针将绣线组织成各种图案和色彩，这些图案或抽象艺术，或古典优雅，成为服装上引人注目的设计元素，现在已有很多种类机织蕾丝。蕾丝作为自古以来重要的服饰语言，有着丰富的文化内涵。蕾丝可以作为服装的一种面料，比如，迪奥的黑色和金色蕾丝装、夏奈尔纯洁的白色蕾丝裤、阿玛尼的红色窗花图案蕾丝裙，蕾丝装同样带有强化女性身份角色的意识特征。蕾丝经常作为一种辅料用于服装的装饰设计，比如用于荷叶裙边的修饰、衬衣上的小巧蝴蝶结以及袖口、领口、裙摆等部位的装饰。此外，蕾丝还是婚纱和内衣上最常用的装饰辅料，服装上使用蕾丝可以使服装显得柔美、性感，富有设计感。

十二、省道

省道设计是为了塑造服装合体性而采用的一种塑形手法。人体是曲面的、立体的，而布料却是平面的，当把平面的布披在凹凸起伏的人体上时两者是不能完全贴合的，为使布料能够顺应人体结构，就要把多余的布料剪裁掉或者收褶缝合掉，这样制作出来的服装就会非常合体。被剪掉或缝褶部分就是省道，其两边的结构线就是省道线。省道一般外宽里窄，从服装的外边缘线向人体上某一高点收成三角形或近似三角形，外边的叫省根，里面的叫省尖（图7-40）。

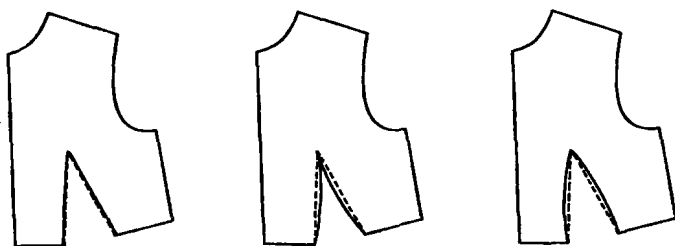


图7-40 省道

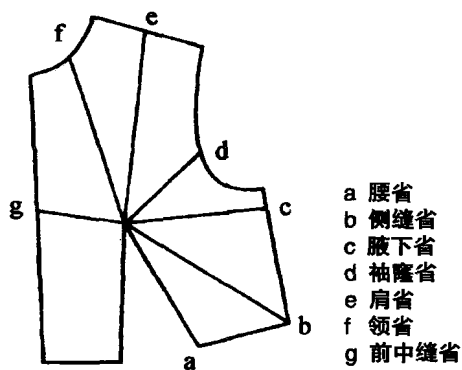


图7-41 胸省类型

省道有很多种，以胸高点为中心，根据收省的位置不同，上装省道主要分为七种基本类型：即腰省、侧缝省（腰肋省）、腋下省、袖窿省、肩省、领省、前中缝省。分别以其省根所在位置线命名（图7-41）。近几年，中缝省用得也比较多，剪开或不剪开均有。

人体背部虽不如正面那么凹凸有致，但也有一定的曲面，背部较细，臀部较宽，肩胛处较高，女性尤为明显。

按省根位置背部省道也分为背部肩省、背部腰省等。背部省道也可根据造型要求联合使用（图7-42）。

事实上，在实际设计中，省道的具体形状很多，但都是以上述基本省道进行

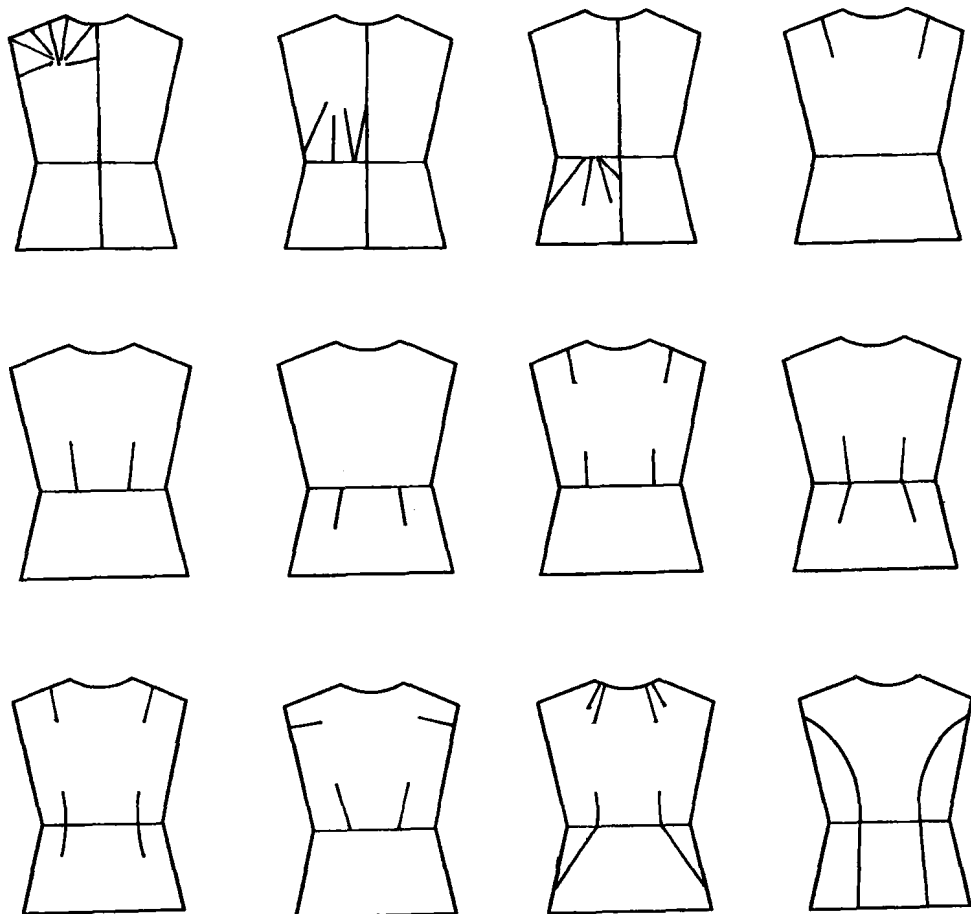


图7-42 背省类型

相应的省道转移得来的。省道转移是服装结构设计中的重要内容，在此我们不对其具体转移方法作以详述，只以图示的形式列举一些经过省道转移了的省道的形状（图7-43）。

在服装设计中，往往不是某一种省道单独使用，两条或两条以上省道联合使用

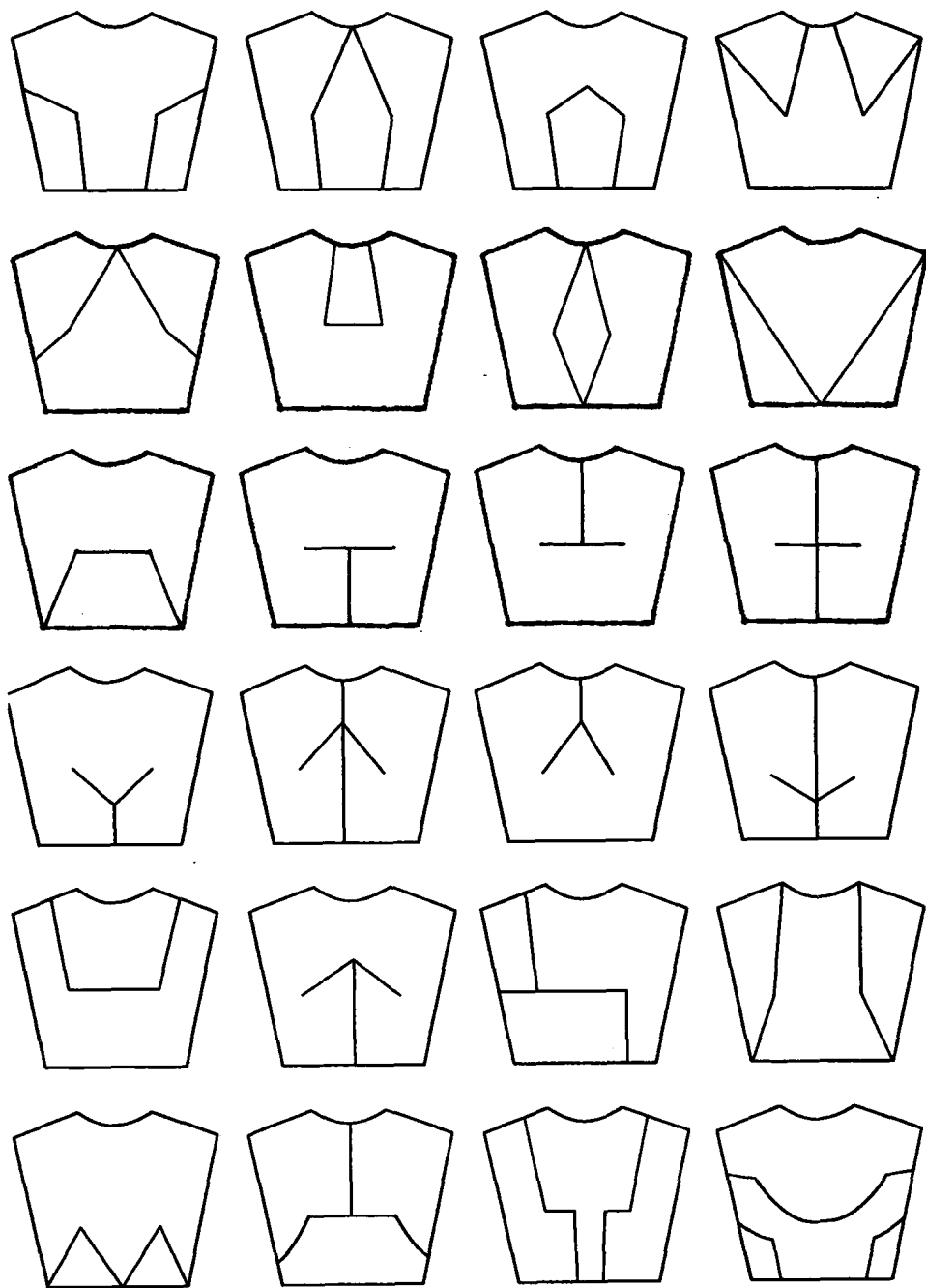


图7-43 变化省道

会塑造出更为优美的女性曲线。在现代服装设计中，省道的使用更为讲究，服装设计师们竭尽所能，以更合理的收省方法塑造女性胸部曲线，常常是袖窿省、腋下省与腰省并用。省道收得合理与否是决定服装板型好坏的重要因素。

与上装相比，下装省道位置相对比较固定，多集中在腰臀部，所以下装的省道又叫臀位省。人的体形特点是腰部较细，臀部较宽，因此需要在腰部、臀部、腹部做适量的省量，使得裙装或裤装在腰部合体美观。在这一点上男性与女性相同，只不过女性更为明显而已，而且女性臀部丰满、小腹微隆，这导致了女下装与男下装省道略有不同，女装在臀部曲线更为明显，特别是臀部略翘臀，而男装则相对挺直。收臀位省还有一个重要的功能就是使得下装能够挂于腰部，以前的抵裆裤，腰部肥大不收省，所以必须在腰部抵住，否则就会穿不住。在现代社会中，服装讲究简洁实用，许多裙装和裤装都不束腰带，这对臀位省的结构设计会有更高的要求，省量太大不便穿脱，省量太小则容易使服装下坠而在腰上挂不住。臀位省在设计时还可以与上装联合，如连衣裙与长大衣在腰节线附近收的省通常也叫腰省（图7-44）。

省道缝合时一般向内折暗缝，在服装表面只留有一条平整的缝合线，使服装外形立体美观。在现代服装设计中，省道除了其最基本的合体性功能以外，许多设计师把省道设计当成一种变化设计的手法，例如，在省道处加嵌条、装饰线或者省道外折等等。

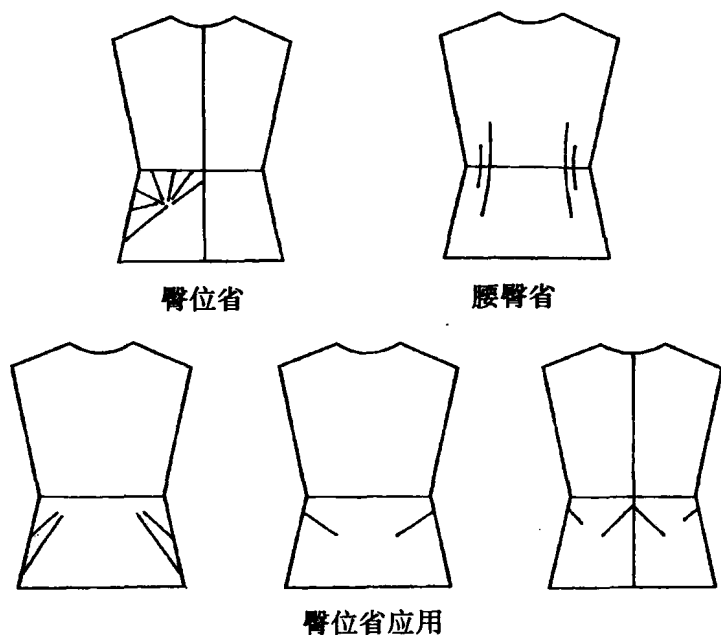


图7-44 下装省道

第三节 服装细节设计方法

+

一、变形法

变形法是指对原有局部细节的形状进行变化，即把原有内轮廓作为设计原型进行一些符合设计意图的处理。如进行扭转、拉伸、弯曲、切开、折叠等等处理，原有形状将会随之改变。前面已经讲过的设计方法和造型方法也非常适合在此使用，可以从这些方法出发，对原型进行处理，得到的结果也许是自己不曾想到过的。只要掌握了造型手法，新造型便会呼之即来。

二、移位法

移位法是指对设计原型的构成内容不做实质性改变，只是做移动位置的处理。在一件服装中，口袋是一个局部造型，在不改变其造型的情况下，将口袋转移到新的位置上，便已有了设计意义，如果是一个有袋盖的口袋，在不改变其造型的情况下，将袋盖移动到新的位置上，也具有设计意义。从这个方面来说，移位法又简单又有效，关键是看设计者能否独具慧眼，在有限的空间里发现既合情理又有新意的位罝。

为了灵活使用移位法,使它施展的空间更大,结果更巧妙,在实际设计中,可结合其他的设计方法和造型方法,这样会使设计更加得心应手。

三、实物法

实物法是指用服装材料在实践过程中直接成型。实物法类似于立体裁剪,但它是有限的立体裁剪或局部裁剪,由于内部造型一般比较小,甚至有些零部件的平面感很强,不需要在人体模型上完成,许多东西可以在平面状态下完成,因此在操作上比外轮廓的直接造型法简单得多。

为了看到真实的设计效果，一些零部件不仅做成1：1大小，而且制作非常精细，完成后放在相应的部位，有些局部结构的处理也是用绘画不易实现的，是在边设计边制作的过程中，随机应变形成的。有些空间转折关系中复杂的局部结构则必须用此法来完成，经过实物法设计或检验的设计结果非常可靠，在空间状态和制作程序方面不会有太大的矛盾。

四、材料转换法


材料转换法是指通过变换原有服装细节的材料而形成新的设计。材料是影响设计风格 and 效果的重要因素之一，有时我们会看到某些设计中值得借鉴的细节设计的形状或技法等，但是由于其设计要求与目的的差异性不可能直接挪用，就可以通过变换材料的手法将其运用到新的设计中形成巧妙的设计。材料转换法是一个形成新设计的简便方法，仅仅通过转换材料就可以形成许多富有新意的设计。

本章小结

本章首先对服装细节设计的涵义作了概述，然后分别从服装功能、服装辅料、制作工艺、视觉中心、结构设计、设计趣味等六方面讲了影响服装细节设计的主要因素，设计师在进行细节设计之前必须熟悉并灵活把握这些方面的知识，在此基础上才能深入设计。本章主要内容将服装主要的细节设计展开讲解，在这些细节中，衣领、衣袖、口袋是被称为服装三大部件，是细节设计的主要内容，讲述也比较详细。在服装部件设计中，设计者要充分了解其结构与制作工艺，以此为基础进行款式造型的变化设计，其他细节也是服装造型中不可或缺的配合因素，在设计过程中要注意与服装廓形、部件等的相互协调。

思考与练习

1. 在设计中，如何协调影响服装细节设计的各个因素？
2. 不同服装部件的创意设计练习。要求充分表现设计理念，先以草图形式表现30款，然后从中选择确定10款深入设计，以标准平面款式图或完整人体着装效果图表现。



第八章 服装分类设计

第一节 服装分类设计概述

一、服装分类设计的意义

如果把每件在造型、色彩、面料和结构上略有不同的服装都算作不同款式，那么，服装大概是款式最多的日常用品了，尤其是它的造型之多、色彩之众、面料之杂是任何其他生活用品都不能比的。当被问及如何进行服装设计这个简单而又复杂的问题时，做出的只能是笼统的回答，因为服装与服装之间有太多的不同，不可能用一种具体的解答结果以偏概全地满足提问的各个方面。比如说：如何进行男装设计？回答显然是笼统的，因为男装中有西装、茄克、便装、大衣等等；西装中有青年西装，也有老年西装；青年人中有热情开朗的青年，也有沉着稳健的青年；热情开朗的青年中，有需要正式场合穿的西装，也有休闲场所穿的西装；正式场合穿的西装有高档的，也有中低档的；高档西装中，有流行感强的，也有传统型的；如此等等。因此，将服装进行分类，才能使设计有比较明确的目标。

我们要说清楚生活中随便哪件衣服究竟属于哪个类别，恐怕仅用某一种分类方法是很难做到的。有时，一件衣服可以单独用好几种方法分类，分类的结果却可能仍然是个含糊的概念，只有同时使用好几种方法、加入每种方法的限定成分以后，这件衣服的属性才比较清晰、特征才容易显露，就像一个空间位置，必须从水平、垂直、前后等方向对其透视扫描，才能准确叙述它的方位。这就要求设计者在设计之前全面、细致、准确地理解各种形式的设计指令，才能得出令人满意的设计结果。

二、服装分类设计的原则

无论设计何种服装，均要掌握三项总的设计原则：

第一，用途明确。

这里的用途是指设计的目的和服装的去向。设计者为什么要设计这件服装？是参加服装设计比赛用，还是投放市场销售用？是作为宾馆制服，还是作为社交服装？服装的去向决定了服装存在的环境条件。即使同样是作为宾馆制服，但是，宾馆的等级、风格和空间环境大不相同，司职的工种也门类繁多，设计便不能概念化程式化进行。明确了服装用途，设计才能有的放矢。

第二，角色明确。

角色是指具体的服装穿着者。仅仅按年龄性别划分穿着者类别仍是比较抽象

的,还应该对穿着者的社会角色、经济状况、文化素养、性格特征、生活环境等进行分析,批量生产的服装是求得穿着者在诸多方面的共性,单件定制的服装则要找出穿着者的个性,并且要注意穿着者的身体条件。角色明确是在用途明确的基础上进行的,没有明确的角色仍可进行设计构思——尽管会在穿着方面带有一定的盲目性,却并不影响服装的存在;没有明确的用途则无法进行设计构思——不知道穿着者想要什么东西。

第三,定位准确。

定位包括风格定位、内容定位和价格定位。风格定位是服装的品位要求,成熟的穿着者明白自己需要什么样的风格,需要什么样的品位。内容定位是服装的具体款式和功能,服装的款式可以千变万化,其性质却要相对稳定。价格定位是针对销售服装而言的,无论采用何种销售方式,价格定位将涉及生产者和消费者的经济利益。定位过高虽然利润丰厚却会引起滞销,定位过低虽能畅销却利润微薄,因此,合理的产品价格比一直是设计者应该了解的内容。

掌握了以上三项总的设计原则之后,具体的设计才能根据具体要求展开。本章内容以介绍几种常见分类服装的设计为主,对于其他分类服装设计不作详细讲解。

第二节 服装的分类方法

一、常见服装分类方法

服装的常见分类方法是从人们熟悉的、约定俗成的、在服装的一般流通领域易被接受的角度对服装进行分类，其服装名称出现的频率很高，便于在现实生活中被普通人所认知和接受。

（一）根据年龄分类

1. 婴儿装

0岁~1岁左右的儿童使用的服装。

2. 幼儿装

2岁~5岁左右的儿童使用的服装。

3. 儿童装

6岁~11岁左右的儿童使用的服装。

4. 少年装

12岁~17岁左右的少年使用的服装。

5. 青年装

18岁~30岁左右的青年使用的服装。

6. 成年装

31~50岁左右的成年人使用的服装。

7. 中老年装

51岁以上的中老年人使用的服装。

不同国家和地区对年龄段的划分有所差异，服装的分类也随之不同。同时，当前服装市场开始注意生理年龄与心理年龄的差异，这是设计时应该考虑的因素。

（二）根据国际通用标准分类

1. 高级女装

高级女装是指专为欧洲高级女装店里出售而设计的高级女装。

2. 时装

时装是指介于高级女装和成衣之间、具有流行意味的、顾客目标较为明确的时髦服装。

3. 成衣

成衣是指按计划大批量、在流水线上生产的标准号型服装。

（三）根据目的分类

1. 比赛服装

为了参加各类服装设计比赛而设计的服装。

2. 发布服装

为了各种服装发布会而设计的服装。

3. 表演服装

为了适应各种表演目的而设计的服装。

4. 销售服装

为了适应市场销售而设计的服装。

5. 指定服装

为了符合特殊需求而设计的服装。

（四）根据用途分类

1. 日常生活装

在普通的生活、学习、工作和休闲场合穿着的服装。如：家居服、学生服、运动服、休闲服、旅游服等等。

2. 特殊生活装

较少人在日常生活中穿着的服装。如：孕妇服、残疾人服、病员服等等。

3. 社交礼仪服

在比较正式的场合穿着的服装。如：晚礼服、婚礼服、丧服、葬礼服、宗教服、午后礼服等等。

4. 特殊作业服

在特殊环境下具有防护作用的作业服装。如：防火服、防毒服、防辐射服、宇宙服、潜水服、极地服等等。

5. 装扮装

在具有装扮、假饰等要求的场合穿着的服装。如：戏剧服、道具服、迷彩服等等。

（五）根据季节分类

1. 春秋装

春秋装是指在春秋季节穿着的服装。如套装、单衣等。

2. 夏装

夏装是指在夏季穿着的服装。如短袖衬衣、短裤、背心等。

3. 冬装

冬装是指在冬季穿着的服装。如滑雪衫、羽绒服、大衣等。

（六）根据品质分类

1. 高档服装

服装的设计、材料和制作呈高标准组合的服装。

2. 中档服装

服装的设计、材料和制作呈一般标准组合的服装。

3. 低档服装

服装的设计、材料和制作呈低标准组合的服装。

（七）根据服装外型分类

1. 字母型服装

外轮廓以对称的英文字母命名的服装。如：A型大衣、X型套装、H型长裙等等。

2. 规则几何型服装

具有规则几何型特点的服装。如：箱型服装、倒三角型服装、圆型服装等等。

3. 自由几何型服装

具有自由几何型特点的服装。如：旋涡型、S型等。

4. 物象型服装

具有某种物体形状的服装。如花篮型、箭型、磁石型、吊钟型等。

（八）根据性别分类

1. 男装

所有的男子使用的服装。

2. 女装

所有的女子使用的服装。

3. 中性服装

男女可以共用的服装。如普通T恤、牛仔装等。

（九）根据气候分类

1. 季节服装

能适应季节变化的特点的服装。如：春秋装、冬装、夏装、旱地服装、雨季服装等等。

2. 地带服装

能适应不同地带要求的服装。如：热带服、寒带服、温带服等等。

3. 气候服装

能适应气候变化特点的服装。如：防寒服、防暑服、防雨服、防雪服、防风服等等。

（十）根据材料分类

1. 纤维服装

用不同纤维制成服装。如：羊毛衫、棉麻衫、丙纶衫、氨纶衫、涤纶衫等等。

2. 毛皮服装

用动物毛皮制成的服装。如：狐皮大衣、狗皮大衣、貂皮大衣等等。

3. 皮革服装

用去毛的动物皮革制成的服装。如：牛皮茄克、羊皮茄克、猪皮茄克等等。

4. 其他材料服装

用不常用的材料制成的服装。如：稻草服、树叶服、金属服等等。

（十一）根据品种分类

符合品种划分要求的服装。如：大衣、风衣、套装、衬衣、裤子、裙子等等。

（十二）根据民族性分类

1. 中式服装

以中国传统服饰为蓝本的服装。

2. 西式服装

以西方国家服饰为蓝本的服装。

3. 民族服装

以各个民族服饰为蓝本的服装。

4. 民俗服装

带有地域文化色彩的服装。

5. 国际服装

能够在世界范围内流行的服装。

（十三）根据制作方式分类

1. 工业化服装

工业化批量生产的服装。

2. 定制服装

符合个人要求定制的服装。

3. 自制服装

穿着者在家里自制的服装。

（十四）根据商业习惯分类

1. 童装

0~12岁左右儿童穿着的服装。

2. 少女装

20岁左右年轻女性穿着的服装。

3. 淑女装

适合年纪较轻女性穿着的让人感觉稳重大方、优雅文气的服装。

4. 职业装

职业服是指在有统一着装要求的工作环境中穿着的服装，又称制服。

5. 男装

所有的男子使用的服装。

6. 女装

所有的女子使用的服装。

7. 家居服

家居服是指平时在家里穿的服装。包括起居服、庭院服和睡衣等。

8. 休闲服

休闲服是指在休闲场合所穿的服装。包括垂钓服、猎装、便装等。

9. 运动服

运动服是指方便人体运动而穿着的服装。包括跑步衣、晨练服等。

10. 内衣

内衣是指贴体穿着的内层服装。包括文胸类“小内衣”和保暖类“大内衣”等。

二、其他服装分类方法

服装还有一些人们不太熟悉的、更多地用于服装研究领域的分类方法。专业服装工作者应该对此有所了解，并可以从中获取设计灵感和设计素材。

（一）从着装方式上分

1. 佩戴式服装

将片状材料固定于身体的某一部分。这是最初在原始时期出现的服装形态，现代原始民族仍部分保留这种着装方式。

2. 系扎式服装

将线状材料系扎于身体的某一部分。通常以绳索、线带等材料系扎在腰、颈、腕、腿等部位，在部分热带土著居民中仍能看到这种着装方式。

3. 披挂式服装

以上身某一部分为支点，用布料披挂于身上的形式。现代的披肩、斗篷、长巾等服饰皆源出于此。

4. 包缠式服装

用大面积的布料将身躯缠绕包裹起来的形式。从古代希腊、罗马的壁画和雕塑中,以及现代印度妇女的沙丽中都能看到这种方式的着装。

5. 曳地式服装

长而垂地的、上下连装的全身连衣形式。起源于古埃及,经过拜占庭时期和中世纪的延续,在现代晚礼服中也能见到它的影响。

6. 套头式服装

在衣料中央挖洞套在肩部的形式。原先多见于西方古代服装,现今广为流行的套头衫是这类服装的变化形式。

7. 包裹式服装

左右襟重叠的前开式全身衣。这类服装一般为直线裁剪、扣系两便,多属于中国、日本、朝鲜、波斯、中亚等国和地区的东方服饰。

8. 体型式服装

按照身体结构的特点进行分别包装的着装方式。这种服装已成为国际通用的着装方式,绝大部分服装均属此列。

(二) 从着装状态上分

1. 轻便型、笨重型

从着装的庄重角度和服装的份量角度研究服装。

2. 夸大型、缩小型

从着装的张扬角度和服装的体积角度研究服装。

3. 上重下轻型、上轻下重型

从着装的对比角度和服装的重量角度研究服装。

4. 硬挺型、柔软型

从着装的舒适角度和服装的软硬角度研究服装。

5. 叠合型、单层型

从着装的层次角度和服装的保暖角度研究服装。

(三) 从覆盖状态上分

1. 贴体型、离体型

从服装与身体的接触程度区分服装。

2. 紧身型、宽松型

从服装与身体的松紧程度区分服装。

3. 束紧型、放松型

从服装的机能角度区分服装。

4. 前开型、后开型

从服装闭合方式和闭合部位区分服装。

5. 包裹型、裸露型

从服装的暴露程度区分服装。

6. 分离型、整体型

从服装的结合程度区分服装。

（四）从服装部件形式上分

1. 单件式服装

上下连装的全身连衣形式。如：连衣裙、婚纱、晚装等。

2. 二件式服装

上下分开的二件套装形式。如：运动套装、春秋套装等。

3. 三件式服装

上下、内外分开的三件套装形式。如：带背心的套装、内长外短的套装等。

4. 多件式服装

三件以上的套装形式。如：带衬衣的三件式套装，可组合搭配的多件式套装等。

（五）从服饰关系上分

1. 衣服

所有符合狭义服装概念的穿着物。

2. 附属品

穿戴或系扎于服装及人体上的、具有实用价值的物品。如：围巾、耳套、领带、皮带、臂章、领章、眼镜等。

3. 装饰品

在服装中主要起装饰作用的物品。如：头饰、项饰、胸饰、腰饰、腕饰、指饰、脚饰等。

4. 携带品

随身携带并具有盛物、护身、行动和爱好等意义的物品。如：包袋、雨具、手杖、手表、烟具、扇子等。

（六）从着装部位上分

1. 首服

穿戴或系扎于头部的服饰。如：头巾、帽子、网罩等。

2. 躯干服

穿戴或系扎于躯干部的服饰。如：大衣、文胸、套衫等。

3. 足部服

穿戴或系扎于足部的服饰。如：鞋子、袜子、绑腿等。

4. 手部服

穿戴或系扎于手部的服饰。如：手套、护腕、手笼等。

（七）从着装类别上分

1. 外衣

穿着在人体最外部的服装。如：大衣、风衣、雨衣等。

2. 内衣

穿着在外衣内层的服装。如：羊毛衫、马夹、棉袄等。

3. 肌体衣

紧贴人体肌肤穿着的服装。如：文胸、泳装、内裤等。

4. 上装

穿着在人体上部的服装。如：茄克、衬衣、套头衫等。

5. 下装

穿着在人体下部的服装。如：裤子、裙子、连裤袜等。

（八）从扮饰上分

1. 扮装用服装

用于扮装艺术表演角色的服装。如：电影服装、戏装等。

2. 假装用服装

用于假装迷信角色的服装。如：祭祀服装、巫术服装等。

3. 变装用服装

用于改变真实身份的服装。如：侦探用衣、间谍用衣等。

4. 拟装用服装

用于迷惑、隐蔽目的服装。如：迷彩服、狩猎的伪装服等。

（九）从构成形态上分

1. 封闭角度

分为开放型服装和密闭型服装。

2. 立体角度

分为平面构成服装和立体构成服装。

3. 成型角度

分为非成型服装、半成型服装和人体型服装。

（十）从历史上分

以服装出现的年代顺序划分，分为原始服装、古代服装、中世纪服装、近世纪服装、近代服装、现代服装、当代服装等。

第三节 常见服装分类设计

一、根据年龄分类的服装设计

这种分类服装的年龄跨度很大，从小到老，几乎涵盖了人生的全过程。以年龄段区分服装是目前比较流行的品牌定位的做法，每个年龄段的人群都有不同的生理特征，这是服装裁剪的依据。更要注意每个年龄段的人群所拥有的心理特征，反映出他们对服装的看法，这是服装设计进行艺术处理的根本。此外，还要注意他们的经济状况，这是产品价格定位的要素。如果价格定位已确定，那么，面料价格范围和制作成本就基本明确了。

（一）童装

童装可以分为婴儿装、幼儿装、小童装、中童装和大童装。

1. 婴儿装



图8-1 婴儿服装

从出生到周岁之内为婴儿期，这是儿童身体发育最显著的时期。婴儿的体征是头大身体小，身高约为4个头长，腿短且向内侧呈弧度弯曲，其头围与胸围接近，肩宽与臀围的一半接近。婴儿一般不会行走，大部分时间在床上或大人怀中度过，对事物好奇而缺少辨别能力，而且大小便不定时且次数频繁。婴儿服装总的要求是：款式要简洁宽松，易脱易穿；面料以吸湿性强、透气性好的天然纤维为宜，如柔软的棉织物等，不能用硬质辅料，以免损伤皮肤；不能有太多扣袢等装饰，以免误食。不湿尿布的发明使婴儿装设计的繁琐程度稍有改观。婴儿装色彩一般以浅色、柔和的暖色调为主，可以适当装饰一些绣花图案（图8-1）。

2. 幼儿装

1~3岁为幼儿期。这个时期的孩子体重和身高都在迅速发展，体型特点是头部大，身高约为头长的4倍到4.5倍，脖子短而粗，四肢短胖，肚子圆滚，身体前挺。男女幼儿基本没有大的形体差别。这个时期也是心理发育的启蒙时期，因此，要适当加入服装品种上的男女倾向。由于幼儿对自己行为的控制能力较

差,设计时要考虑安全和卫生功能。幼儿服装总的要求是:造型宽松活泼,基本没有省道处理。幼儿女装外轮廓多用A型,如连衣裙、小外套、小罩衫等。幼儿男装外轮廓多用H型或O型,如T恤衫、灯笼裤等。局部可采用动物或文字等刺绣图案,配以滚边、镶嵌、抽褶等装饰,但要注意清爽悦目,不可过滥。色彩以鲜艳色调或耐脏色调为宜。面料要耐磨耐穿、易于洗涤,可采用全棉的针织布或灯芯绒,也可选用柔软易洗的化纤面料(图8-2)。



图8-2 幼儿服装

3. 小童装

4~6岁儿童正处于学龄前期,又称幼儿园期,俗称小童期。小童期体形的特点是挺腰、凸肚、肩窄、四肢短,胸、腰、臀三部位的围度尺寸差距不大。身体高度增长较快,而围度增长较慢,四岁以后身长已有5~6个头高。小童服装造型与幼儿服装造型比较相似,造型也比较宽松活泼,常使用H型、A型或O型,小童女装如连衣裙、外套等有时也使用X型。连衣裙、裤,吊带裙、裤或背心裙、裤也是小童服装的常用造型。这个年龄的儿童可以使用多种装饰手法,既可以有婴



图8-3 小童装

幼儿的活泼随意的装饰,但因其有了一定的自理能力,在结构处理和装饰处理上又可以多讲究一点装饰性。为适应小童期儿童的心理,在服装上经常使用一些趣味性、知识性的图案,取材经常带有神话和童话色彩,以动画形式表现,具有浪漫天真的童趣性。由于这时期男孩与女孩在性格上出现一些差异,因此男女童装的设计开始出现较明显的差别。小童期儿童的服装色彩与幼儿相似,多使用一些明度较高的鲜艳色彩,而含灰度高的中性色调则使用相对少一些。面料以纯棉起绒针织布、纯棉布、灯芯绒布及混纺涤棉布居多(图8-3)。

4. 中童装

7~12岁为中童期,也称小学生阶段。此时的儿童生长速度减缓,体型变得匀称起来,凸肚现象逐渐消失,手脚增大,身高为头长的6~6.5倍,腰身显露,臂腿变长。男女体格的差异也日益明显,女孩子在这个时期开始出现胸围与腰

围差,即腰围比胸围细。中童服装总的造型以宽松为主,可以考虑体型因素而收省道。款式设计不宜过于繁琐、华丽,以免影响上课注意力,设计既要适应时代需要,但也不宜过于赶潮流。设计男女儿童服装时不能拿儿童体型的共性



图8-4 中童服装

去考虑,而是有所区别。女童服装可采用X型、H型、A型等外轮廓造型,连衣裙分割线也更加接近人体自然部位;男童装外形可以O型、H型为主。此阶段儿童的服装款式相对简洁大方,便于活动,针织T恤衫、背心裙、茄克、运动衫、组合搭配套装都极为适宜。同时,学生服或校服也是该阶段儿童在校的主要服装。中童服装的色彩不宜过分鲜艳,可以强调对比关系,但对比不宜太强烈,在图案装饰上不宜过于繁琐和过分追求华贵,不宜用大型醒目的图案,一般只用一些小型花草图案。中童服装的面料适用范围较广,天然纤维和化学纤维织物均可使用(图8-4)。

5. 大童装

13~17岁的中学生时期为大童期,又称少年期,这是少年身体和精神发育成长明显的阶段,也是少年逐渐向青春期转变的时期。这个时期的体型变化很快,身头比例大约为7:1,性别特征明显,差距拉大。少女装在廓形上可以有梯形、长方形、X型等近似成人的轮廓造型。少女时期选择中腰X型的造型能体现娟秀的身姿,上身适体而略显腰身,下裙展开,这类款式具有利落、活泼的特点。男学童在心理上希望具有男子气概,日常运动和游戏的范围也越来越广泛,如踢足球、骑自行车等。因此,男学童的服装通常由T恤衫加衬衫、西式长裤、短裤或牛仔裤组合而成,或者牛仔裤与针织衫配穿、牛仔裤与印花衬衫配穿,感觉比较时尚,此外,运动上装配宽松长裤也很受青睐。大童服装图案类装饰大大减少,局部造型以简洁为宜,可以适当增添不同用途的服装。大童服装的款式过于天真活泼,少年儿童自身都不愿接受;而款式太过成人化,又显得少年老成,没有了少年儿童的生气和活泼。因此设计师要充分观察掌握少年儿童的生理和心理变化特征,掌握他们的衣着审美需求。校服是大童这一时期的典型服装。大童服装的色彩不再那么艳丽,多参考青年人的服装色彩,以常用色调为宜,男女大童的服装色彩性别差异也比较明显,女大童装经常采用一些柔和的粉色调,比如浅粉色、粉紫色、嫩黄色等,还经常选用一些同样比较女性化的花色面料。大童服装可选用的材料很多,服装的功能不同,面料的性质随之而变。居家服以天然纤维面料为主,如丝、棉等。外出服或校服的面

料更多采用化纤织物,此外,牛仔面料也是这一时期儿童服装的主要面料(图8-5)。

(二) 青年装

这是一个很有特点的年龄段,是服装重点设计对象。这个年龄的人体型已发育成熟,身高已经固定,个性和喜好相对稳定,对流行的追求比较敏感,对服装品质、风格等有比较高的要求。青年装总的要求是:造型轻松、明快,变化范围很大,除了偏中性风格的服装外,青年装的性别特征非常明显,一般来说,男青年装造型挺直、结构略有夸张,讲究服装的品质。女青年装造型多变,以能突出优美身段和女性气质的造型为佳,局部造型丰富多变,各种装饰运用丰富。色彩的选择与流行色关系密切,经常运用对比因素。面料则几乎包括所有服用面料,尤其偏好新颖流行的面料。这个年龄段又可以分为两段,25岁之前的青年人着装更注重流行和青春活力,而25岁之后的人群已经有了比较稳定的经济基础和社会地位,呈现追逐名牌服装的倾向,有相对固定的服装品牌(图8-6)。

(三) 中年装

这个年龄段的人群年龄跨度较大,体型随年龄逐渐变化而且可能变化比较明显。40岁以后的成年人有逐渐发胖的趋势。中年装的造型合体、稳重,基本不使用太张扬、太个性的造型,受流行因素的影响较青年装少,局部造型简洁而精致,装饰较少,讲究服装的系列搭配,注重服装的品质、风格和品位。中年装色彩以常用色为主,稳重大方,也会根据流行趋势使用一些流行色。面料选择的范围较广,但是面料品质要求较高,冬装还可使用高档的动物毛皮制作(图8-7)。

(五) 老年装

这个年龄段的人群体型特征明显,瘦弱或肥胖、凸肚或驼背,随着年龄的增长,尤其是过了70岁以

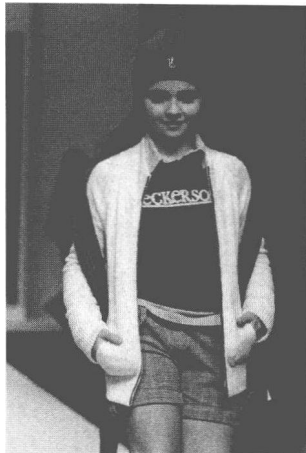


图8-5 大童服装



图8-6 青年装



图8-7 中年装

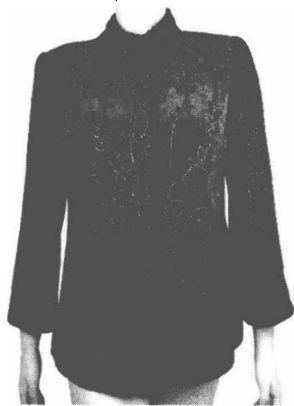


图8-8 老年装

后,这种情况更加明显。这个年龄段的人比较稳重,对流行已不太关注,服装造型上适合沉稳优雅的风格,大方严谨而略带保守,有时还要注意通过造型修正体态。色彩追求平稳温和的色调,中年女装偶尔也用鲜亮色调。老年人已退出社会舞台,追求安详宁静的生活,对流行事物不感兴趣,造型要求宽松舒适、简洁大方,零部件宜简单实用,色彩宜选用干净明快的色调,以暖色系为主,适当配合一些碎花圆点图案以掩饰老去的容颜。面料宜选用柔软、透气的天然或化纤织物(图8-8)。

二、按国际通用标准分类的服装设计

这里所谓的“通用标准”是按照服装流行的层次、轨迹以及生产制作的规模、着装者的身份和地位等因素结合在一起而形成的,服装按这个标准进行分类可分为高级女装、时装和成衣三大类。

(一) 高级女装

这类服装传统而典雅,通常是量体裁衣、单件制作、工艺精致、价格昂贵。英国人查尔斯·弗雷德里克·沃斯(Charles Frederick Worth)是巴黎高级女装店的奠基人。于1858年开设了世界上第一家以上流社会的达官贵人为对象的沙龙式高级女装店,深得皇后公主和贵族名媛的宠爱,开高级时装设计之先河,并以高级时装专门店这一形式在巴黎站住了脚,对以后的服装业影响深远。

高级女装的设计观念仍较多地停留在装饰设计阶段,在相对稳定的审美定势下,设计手法和材料选择具有某种习惯性。由于它的单件定制的特点,其制作往往不厌其烦,数十上百个人工成为保证品质的必要手段。时至今日,人们的审美趣味和社会财富的分配已发生了很大变化,虽然仍有许多人对其怀有难以割舍的情结,但是,高级女装店仍在不断地萎缩或代之以其他服装,已减弱了当年的风光。成衣业的发展也是高级时装萎缩的原因之一。

(二) 时装

与高级女装和成衣相比,时装不如高级女装豪华昂贵,却比普通常规的成衣活泼多样,具有非常明显的流行时段的痕迹,因此,时装的面貌灵活多变,设计手法受流行趋势左右,其产品数量一般也比高级女装多,但比成衣少。

尽管高级女装和成衣之间有明显的区别,但时装与成衣之间常常界限模糊,有

些成衣含有时装的特点,而有些时装则带有成衣倾向。尤其在服装业趋向于个性化发展的今天,成衣也很时装化,因此试图将两者硬性区分是比较困难也没有什么实际意义的。

(三) 成衣设计

是20世纪初出现的服装形式。工业文明的不断进步,使得批量化生产标准号型的服装有了可能,商业销售的现代化为这些服装进入市场打开了方便之门,成衣的发展也越来越走向高级化、多样化、正规化,专门的成衣设计师也应运而生。成衣设计没有具体的单一的顾客对象,但是,其设计方向必须是在熟知市场的情况下制定的,是在市场调研的基础上,将顾客分成不同类型,根据市场空缺和公司自身特点而进行的。目前,在一般服装商店或百货商店出售的服装都可称为成衣。

成衣的设计具有生产设计阶段的特征,即批量生产的可能性。服装上的每一条线迹、每一颗钮扣都要考虑成本核算,结构、工艺的设计要适宜在生产流水线上制作。过多的手工制作工序和表面装饰被摒弃,设计风格不谋而合地走向简洁,与高级女装设计相比,无论是设计语言还是工艺制作都有着明显的区别。

三、根据目的分类的服装设计

设计服装的目的各不相同,或博得名声、或赢取利润、或操练技能,也可兼而有之,没有目的的设计行为几乎是不存在的。设计目的因人而异,设计要求则来自设计指令。

(一) 比赛服装

参加各类服装设计比赛,可以帮助设计师叩响服装设计的大门,获得荣誉,给今后的发展铺设道路,同时还可以通过实战磨炼设计技能。初学设计者应该在经济条件许可的情况下积极参赛。参加服装设计比赛之前,首先要弄清比赛的宗旨,了解比赛的性质和对参赛服装的要求。由于主办者举行服装设计比赛的目的不尽一致,从而会对应征作品提出一定的要求,如作品的风格、种类、数量和日期等等。主办者的目的一般有三个,一是在比赛中发掘服装设计新秀;二是主办者或赞助商提高社会效应;三是提高行业水平和推广服饰文化。我国目前风行将比赛分为创意设计 and 实用装设计,其设计要点是截然不同的,许多设计者作品非常好,但却因作品不对路而痛失得奖机会,令评委也遗憾有加。很多情况下,能在创意设计比赛中得大奖的作品,在实用设计比赛中可能连初赛关都过不了,反之亦然,在实用设计比赛中摘得桂冠的作品也许进不了创意设计比赛的复赛圈。这是应该令设

计者极为关注的问题。

参加创意设计比赛的服装,要求主题明确,构思奇特,在符合主办宗旨的前提下,竭尽设计的新奇怪异之能事,力求创造出令人耳目一新的作品。要做到这一点,首先要精心选择设计题材,用出乎意料的题材表现设计主题是出奇制胜的高招,如果找不到新颖的题材,则在以往题材上追求表现形式的突破,利用设计语言多样组合的可能性,寻找题材与形式最佳结合点。造型一般以大体积、非常规为宜,要求强烈的整体大气之感,在讲究新奇的同时,千万不能忽视“巧妙”,避免僵硬呆板的结果。色彩处理要注重时代气息和视觉冲击力,虽不以刺激醒目为唯一途径,但如何使配色效果令诸评委们首肯,却是获奖的重要因素。面料应根据主题和题材的内容及具体表现形式而定,在所有服装类别中,材料范围也许是最广泛的,经常采用钢丝、泡沫塑料、竹片、海绵、PVC薄膜、纸张等非服用材料,当然,主体材料仍然以织物居多。

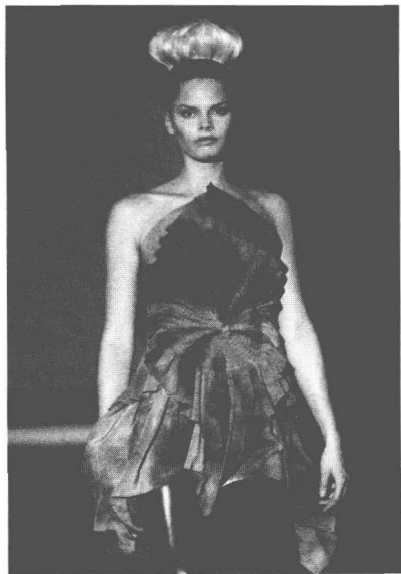


图8-9 比赛服装通常
比较注意服装的创意

参加实用设计比赛的服装,要求搭配合理协调,实用中带有新意。虽然主办宗旨会要求作品是具有销售意义的实用服装,是能够批量生产的日常生活装,但是,并没有哪套最终夺冠的作品被真正地批量生产后投放市场,因为评委们在评比过程中往往不由自主地将评比标准倾向于审美要求。事实上,真正畅销的产品不可能在这类比赛中获得大奖,获奖作品也很少能成为最畅销产品,这是由于在服装表演气氛中产生的评比结果与在商场货架中产生的销售结果无法相提并论的缘故而造成的。因此,设计参加比赛的实用服装必须考虑能影响比赛效果的种种因素(图8-9)。

(二) 发布服装

服装发布会是促进服装业繁荣不可缺少的环节,尤其是站在服装流行前沿的地区无可替代的服饰文化载体之一。频繁的服装发布会不仅体现了该地区服装业的整体实力,也是设计师展现才华的绝好舞台。服装发布会主要有三个目的,一是宣传品牌形象。为了在公众心目中树立品牌形象,必须在新闻传媒中频频曝光,服装发布会是公众喜闻乐见的宣传素材。为了达到过目难忘的宣传目的,必须推出与众不同的、富有个性的服装,主办者并不在乎这类服装能否直接赢利,只要能给观者留下深刻印象即可。这也是有些观者对T型舞台上出现的奇异服装发出“这种衣服能卖掉吗?”或者“这种衣服能穿吗?”等种种疑

问的原因。二是发布流行信息。有些流行预测机构会以服装发布会的形式发布其流行预测结果,指导服装的生产和消费。这类服装往往也并不能直接上柜销售,而是传递流行信息,属于概念型设计。三是用于服装订货。服装公司可以用服装发布会的形式,征求服装的订货款。这类服装与流行因素有关,能够成为上柜销售的服装。

由于服装发布的目的不同,设计思路自然也不一样。目的在于宣传品牌形象的发布会,其服装的设计要求带有鲜明的个性,哪怕是可能引起观者指责的前卫怪诞的设计也在所不惜。如果让观者前后观看两个服装发布会,一个是充满新奇怪异服装的发布会,一个是衬衣西装之类常见服装的发布会,究竟哪个发布会上的服装能留给观者深刻印象便不言而喻了。目的在于发布流行信息的发布会,其服装既要有相当的超前性,又要具备实用服装的特征,在设计中反复强调流行因素,使人们像接受反复刺激的广告一样接受流行概念。目的在于服装订货的发布会则采用非常务实的设计路线,努力使每个款式都能成为客户争相订货的热点。设计这类服装也应该具有适当的超前意识,考虑订货——生产——销售的时间差(图8-10)。

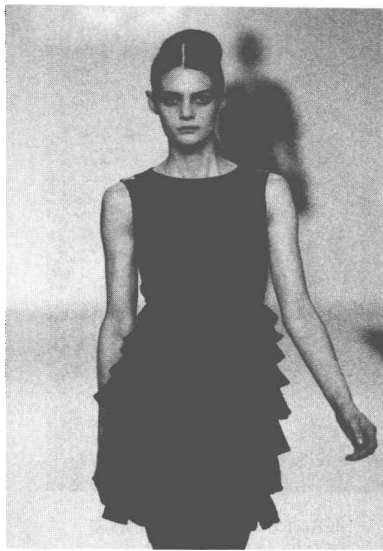


图8-10 发布会服装既要有相当的超前性,又要具备实用服装的特征

(三) 表演服装

表演服装与装扮服装不同,是指以服装为表演内容的服装。虽然服装发布会可以用服装表演的方式进行,但是表演服装与发布服装有本质区别,服装表演与服装发布会也不是同一件事。服装表演的主要作用是娱乐作用,或者说是普及服饰文化。对主办者来说,表演服装可以是直接赢利的工具。

设计表演服装时,要考虑整台服装之间的连续、呼应、对比、统一等总体安排。同样一台表演服装,由于编排方式不同,演出效果也不一样。还要考虑灯光、舞台等表演条件对演出效果的影响。

由于服装表演具有一定的经济目的,设计时要注意服装的成本核算,成本过高会使经济目的破灭。因此,除了控制材料的用量以外,还要考虑工艺制作的简便,同时要注意组合搭配的多变性,既能以少胜多,又增加了表演的趣味性。经济目的也使这种表演将尽可能减少模特儿数量。模特儿数量一少,就会促使退入后台的模特儿不得不加快换装速度。为了不至于忙中出错,设计的造型要考虑穿脱的方便,例如:不能太紧身、层次不宜多、钮扣应减少或用粘合扣(又称子母扣)等。此



图8-11 表演服装大都注重舞台效果和视觉冲击力

外，表演是离不开演员的，服装表演中的模特儿也是审美对象之一，因此，设计表演服装时要把展示模特儿之美通盘考虑（图8-11）。

（四）销售服装

大约占服装总数的百分之九十以上是用于市场销售的实用服装，因此，销售服装是设计的重点对象。销售服装的主要目的是赢利，是服装企业的经济行为，衡量销售服装成败的标志是销量的多少，包括相对成交率和成交总量。而且，卖出的服装设计水平的高低反映出该地区消费者服饰审美水平的高低，也就是说，销售服装的状况能反映出一个地区一个民族甚至一个国家的经济文化水平。

既然赢利是其主要目的，精确考虑成本核算便成了销售服装主要特征之一，也理所当然地影响到设计方向。在设计稿上随意改变一下结构、增加一点长度或是多画一根线条都有可能提高生产成本。销售服装成败的关键是销售渠道、设计品位和价格定位三者之间的吻合，因此，了解市场、了解顾客和熟悉价格是设计者的必修课。销售服装中面料所占的比重较大，手中有没有新颖别致的面料往往直接影响销售结果，畅通的面料信息渠道非常重要。此外，产品质量是保证设计效果的重要条件，也只有优良的品质，才能使销售服装具备畅销的可能。

设计销售服装要求符合当今流行趋势，不可过于超前，更不能落后于流行，在造型、色彩、面料等方面尽可能将流行因素与品牌原有风格结合起来，在紧跟流行的同时，注意保持自我的品牌风格，即服装设计中的个性与共性的关系，否则会因为过于依附流行而失去自己的特色。由于绝大部分销售服装是在生产流水线上加工的，因此，设计所选择的装饰、局部造型等要适合流水操作的特点，有利于提高工效。如果是为不太熟悉的服装单位设计的话，先要了解该单位加工水平如何，能达到怎样的技术高度，根据其具体情况确定设计方案。否则会出现设计与制作无法衔接的尴尬局面（图8-12）。

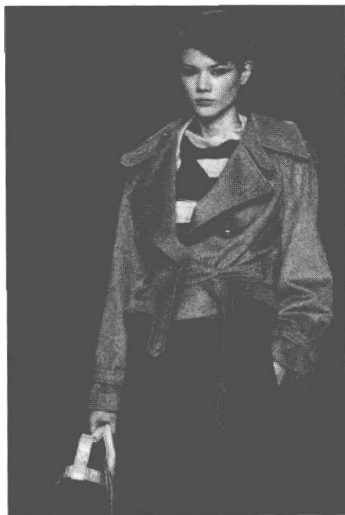


图8-12 销售服装讲究实用性和美观性的结合

（五）指定服装

指定服装是根据客户的特殊要求而设计的服装。有些客户因市场销售的服装无

法满足其特殊要求而不得不寻找专门设计。指定服装一般不通过普通的市场销售环节而完成交易,往往是需方向供方(即服装企业)直接订货,取消中间流通环节,因此,供需双方的直接洽谈使得供方更明白设计指令。

指定服装主要有三类:职业服、演出服和定制服。职业服是指在有统一着装要求的工作环境中穿着的服装,又称制服。演出服是指表演团体或个人用于表演艺术节目的服装,也称装扮服。定制服是指特殊客户要求单件(套)定制的服装。

职业服有蓝领职业服、白领职业服、粉领职业服和军警部队制服等等。蓝领职业服是指在生产第一线的工作人员所穿的职业服,亦称作业服。其工种极其复杂,工作条件悬殊,动作范围各异。白领职业服是指在机关事业单位或非生产第一线的工作人员所穿的职业服,尤指办公室人员所穿的职业服。由于办公室里的工作条件大同小异,其服装要求相对比较简单和统一。粉领职业服是指在餐饮娱乐等服务性行业中的工作人员所穿的职业服,其服装因行业差异较大而面目各异。军警部队制服是指在国家军事部门和司法部门等国家机关里的工作人员所穿的制服,这类服装的共同特点是庄严威武、职衔明确,象征国家威严。

职业服装设计必须按照不同的工作性质、工作环境以及在工作中的身份分门别类地设计。由于工厂、公司、商场、学校、宾馆、空港、车站、机关等单位的具体情况不同,设计要求也相去甚远,即使是同一个单位,也会因该单位的社会地位和分工情况而对各工作岗位的服装有相应要求。以星级宾馆为例,其工种可以分为迎宾员、行李员、总台服务员、清洁员、吧台服务员、引座员、跑堂员、餐桌服务员、调酒师、厨师、音响师、洗衣工、维修工等不下数十种,设计前要弄清委托方总的要求并分析其合理性和可行性,去现场作实地察看,然后确定一个总的设计方案,逐一完成每个款式的设计。

蓝领职业服总的设计要求是,造型较为宽松,干净利落,不能有垂挂飘逸的局部处理,以免发生因此而引起的工伤事故。功能第一是这类服装不可更改的硬指标。色彩以耐脏的中灰色调为主,还要考虑工作环境的色彩,一般不能与环境色彩混为一体。面料则根据工种的要求分别选择,如防火、防辐射、绝缘、耐油、耐酸等。

白领职业服总的设计要求是,造型合体紧凑,庄重优雅,零部件造型细致合理。服装的品质要求较高,工艺较为精湛。色彩以沉着、明朗的色调为主,可搭配部分亮丽鲜艳的点缀色。面料以混合精纺织物或化纤织物为主,要求抗皱性强、不易起毛起球。这类服装一般不太需要结合流行因素而自成一体。

粉领职业服总的设计要求是,造型青春活泼、短小轻松,适当运用装饰手段,局部细节较为花哨。色彩以强调对比效果的配色为主,粉彩色搭配黑白色较多,也可因环境色彩的变化而变化。面料以中档的混纺织物和化纤织物居多,在一些风格别致的环境中,如日式料理店、伊斯兰餐厅等,可选择和服图案或伊斯兰图案等与环境风格协调的面料。

军警制服总的设计要求是：造型挺拔、威严、庄重、精神，按不同的军警种类、军警职衔及训练、礼仪的要求分别设计。军警制服非常讲究系列化和严肃性，一般不会轻易更改。色彩以纯度中等的常用色居多，用黑白色作为搭配色，局部的镶拼色较为鲜艳。面料则因服装不同而定，礼仪服多用精纺纯毛织物，厚实挺括；训练服多用具有坚固耐磨或其他特殊防护作用的化纤织物。

演出服是装扮服中的一种，主要是指非叙事性如歌唱、舞蹈、乐器演奏等文艺演出用的服装。这类服装与演出内容没有合乎逻辑的必然联系，其设计要求是比较注重舞台效果，造型可比较夸张，工艺也不需要太精致，色彩一般比较鲜艳，只要远观效果好即可。



图8-13 定制服装要符合着装环境和行业特点

定制服总的设计要求是：造型要符合和美化客户的身材，要与客户对服装造型的喜好相吻合，力求突出客户的独特气质。色彩搭配前也要揣摩客户心理，避开其忌讳的色彩。面料一般可使用客户直接提供的现代面料，也可建议客户接受某种与造型般配的面料。较高穿着品位的客户往往不喜欢设计者将太多流行因素加进其设计中，否则，不如购买现成的流行服装，既省时又轻松（图8-13）。

四、根据用途分类的服装设计

生活是极其丰富多彩的，其中自然有服装的一份功劳。为了配合生活中各种场合的需要，用途各异的服装便层出不穷。根据用途的不同而设计服装是服装业长期以来约定俗成的做法。事实上，完全单纯地按照用途对服装的要求设计服装，仍然是难以操作的，其中必定会碰到人的因素，即穿着者是男是女是老是少？为了叙述问题的方便，这里还是对概念中的用途分类的服装提出最一般的设计要求。

（一）日常生活装

日常生活所包含的内容很广，生活、学习、工作、休闲等没有特殊变化和特别要求的场合中所使用的服装都可以归类为日常生活服装。在服饰文化尚不发达地区，会出现穿着一种服装出入于任何日常生活场合的情况。随着服饰文化不断进步，上述情况会逐渐减少，人们会越来越懂得根据场合着装的道理。

在平时的家庭生活中，便装、睡衣、起居服占有很大比例。便装为非正式社交场合穿着的服装，造型轻松自然，搭配随意多变，装饰运用不多，色彩比较明朗单纯，具有流行特征。面料选择范围极广，条格面料和印花面料被大量

使用。睡衣即睡眠时穿着的服装,造型多为直线型,男式睡衣品种比较单一,女式睡衣则变化较多,主要是在抽褶、花边和绣花方面追求创新。色彩以柔和、淡雅的粉色调为主,营造温馨的家庭气氛。面料要求清爽、透气、轻薄、悬垂。起居服是指除了睡眠时间以外在家里穿的服装。造型比睡衣略正式一些,不能过于暴露,比较简洁随意,在厨房做菜或庭院养花时穿的起居服,要适当考虑这些场合特点和要求。

在一些不需要特别严谨规范的工作环境里所穿的服装,也可归类为日常生活装。例如,并无统一着装规定的公司上班服、自由职业者外出工作时穿着的服装等等。设计这类服装要注意服装与工作环境的协调。在众人共同工作的环境里,大家在穿着上也应保持一种不可言喻的默契,过分显眼的服装可能会破坏这种默契。这类服装的典型代表是各式各样的套装,风格上比较严谨庄重,讲究品质,可以适当加入一些流行因素。自由职业者则可以保持一定的个性,在服装上安排一些能表现个人气质或职业特点的东西。

休闲场合所穿的服装则比较随便,是充分展示穿着者工作另一面风采的服装。休闲装已被越来越多的人接受,再繁忙的人也需要休闲时间来调节,需要休闲情调的服装点缀生活。休闲装的设计关键在于得休闲之神,而不是学休闲之形。最忌讳用所谓休闲装面料制作结构和工艺无甚变化的服装,并冠以“休闲”之名。除了面料之外,休闲风格主要体现在结构和工艺之中。休闲装的另一个特点是所谓“软性配套”,即上下装不是同一面料做成的套装,而是用风格一致、面料相异的单件服装配套而成。这个课题往往是留给穿着者自己去完成的,因此,设计单件休闲装时应考虑到它与其他服装最大程度地兼容。休闲装所用的面料以具有粗糙肌理或涂层处理的织物为宜,造型与色彩受流行因素的影响很大,轻松而不拖沓,随意而不消沉,自由而不无聊,新颖而不怪诞。

娱乐性的运动装也是日常生活装的一部分。这类服装与真正的专业性运动装不同,是介于专业性运动和休闲装之间的服装。穿着这类运动装所从事的运动,是带有游戏、娱乐和消遣性的户外活动,如郊游、垂钓、爬山、狩猎等等。活动性质决定了这类服装要具备很强的功能性,如贮物功能、保暖功能、防水防风功能等,有些功能可以通过造型设计解决,有些则通过选择面料解决。这类服装造型上要求宽松,零部件尺寸放大,可考虑脱卸结构。局部多用松紧带、克夫、抽绳等处理。色彩比较明鲜艳,采用对比色调配色。面料以尼龙、防雨府绸等织物为主,也可用皮革、细帆布、牛仔布等其他面料(图8-14)。

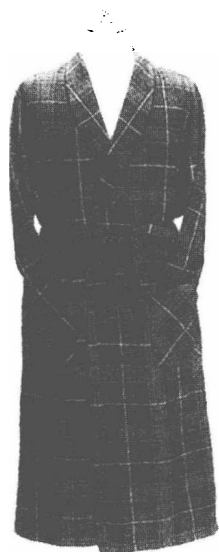


图8-14 日常生活装要符合穿着场合和目的的要求

（二）特殊生活装

所谓特殊生活是指人生中不经常有的、非常规的生活场合。这种生活也需要有合适的服装为之服务。能形成“特殊”的原因很多，“特殊”的结果也各不相同，这些原因和结果是设计的依据。例如：孕妇装是怀孕妇女必穿的服装。怀

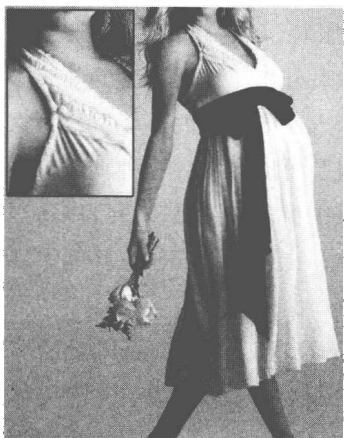


图8-15 特殊生活装要求
符合特定场合的特殊要求

孕后，妇女的体型变化很大，穿平时的服装，既不雅观，又不符合生育保健的要求，温馨而又舒适的孕妇服便随之产生。孕妇装一般腰部比较宽松，不使用收腰设计，款式相对比较简洁大方，以背带裙裤、套头式的吊带衫裙为主，色彩比较淡雅，面料以天然纤维面料为主。残疾人服是针对残疾人的特点而设计的，残疾人尤其是肢体残疾者也需要美，需要用服装来修补他们身体的缺憾。残疾的部位和程度是造型设计的依据，要尽可能利用视错觉原理为其修饰。盲人服则需要色彩设计来引起旁人的注意。病员服是病员在康复期间穿着的服装，其服装要方便病员活动，便于换洗和护理。尤其是手术后的病员，更需要有特

殊的病员服。特殊生活服的设计不仅要把重点放在加强功能性的方面，还要考虑穿着者的心理特征，帮助他们克服心理障碍，在造型、色彩和面料的选择上不能掉以轻心（图8-15）。

（三）社交礼仪装

在正式的社交场合，穿着礼仪装不仅是体现自身价值的需要，也是起码的对别人的尊重。礼仪装包括晚礼服、婚礼服、晨礼服、午后礼服、仪仗服、葬礼服、祭礼服等等。随着现代社会文明的发展和快节奏生活方式的需要，某些场合或某些种类的礼服正在被简化，或者被其他服装代替，只有晚礼服、婚礼服、仪仗服等还受到人们应有的重视。尽管如此，这些礼服在继承传统的基础上，融合了不少现代因素。

传统的男式晚礼服已基本定型，由领结、衬衫、燕尾服和长裤组成，除了面料和局部造型有极细小的变化外，没有其他变动。穿着这种晚礼服的男性呈减少的趋势，取而代之的是简洁的西装套装，其款式变化较多，有单排扣和双排扣之分；单排扣中有单粒扣、两粒扣、三粒扣和四粒扣之分；双排扣中有两粒扣、四粒扣、六粒扣和八粒扣之分；常用的领型有平驳领、枪驳领、青果领等，下摆有单开气、双开气和无开气之分；口袋有手巾袋、单开线袋、双开线袋、巾袋、有盖袋和无盖袋之分。整体造型要求挺拔、合体、肩部加宽、腰部收紧。色彩基本

上是黑色,面料为精纺呢绒,局部可镶拼缎面织物。这类服装是男式服装中最讲究品质的服装之一,充分表现出豪华、庄重的特征。

女式晚礼服是女装百花园中开得最妖娆艳丽的花朵,是最能展现设计者艺术才华的服装之一。由于社会形态和传统文化的影响,女式晚礼服的面貌风格各异,内涵极为丰富。以西方女式晚礼服为例,其设计时而讲究主题,时而讲究形式,或端庄秀丽,或热情性感,造型、色彩和面料的选用都极尽引人注目之能事,争奇斗艳。比较传统的晚礼服注重腰部以上的设计,或袒露或重叠,或装饰或绣花,腰部以下多为曳地长裙,体积夸张;比较现代的晚礼服则设计中心随意设置,暴露部位飘忽不定,虽以长裙式居多,却线型简练,结构精致晚礼服的色彩艳而不俗,雅而不淡,面料以质地上乘的丝绸、塔夫绸、纱绉为主。高档晚礼服通常是因人而异单独设计的,穿着者的身材、肤色及气质是重要的设计条件。

婚礼服在人的一生中穿着次数虽然极少,但会留下弥足珍贵的美好记忆,是非常重要的礼仪服之一。除了有些传统服饰文化保留得很好的地区,男性在婚礼上仍穿燕尾服以外,更多地区的男式婚礼服已改为高档的西服套装。女式婚礼服则基本保留了传统的婚礼服形式,体现纯洁高雅、秀丽素净的风格。女式婚礼服又叫婚纱,外轮廓造型以X型居多,典型特点是上身贴体、不袒露或稍微袒露胸部,袖山高耸宽大,下身长及地面,裙摆夸张,配以头纱和手套。其变化设计很多,可吸收晚礼服的造型特点,采用大量花边和刺绣作装饰,层层叠叠,以圣洁中显露华贵之气。富有个性的婚纱设计甚至采用超短连衣裙的造型,配合大量轻纱、花边和亮片,透出时代气息。绝大部分婚纱均选用纯白色,面料以高档丝绸和纱绉为主,也采用人造缎面和电脑绣花织物(图8-16)。

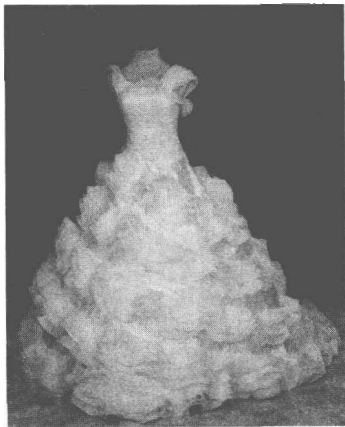


图8-16 礼仪装庄重正式,比较强调细节设计

仪仗服是指在隆重的庆典仪式中仪仗行列所穿着的礼仪服。仪仗服带有军队礼仪服的痕迹。所不同的是后者强调威武严谨,前者力求热烈欢快、豪华辉煌的气氛。仪仗服的造型威严中带有活泼,合体中带有夸张,局部造型明快而肯定,多用镶拼、滚条等手法,绶带、肩章、领章、勋章、缨穗、腰带、靴子等配饰应有尽有,配饰的材料也丰富多样,如金属、丝绸、皮革、驼毛、羽毛、裘皮、编织带等等。色彩以鲜亮的暖色调为主,配合金、银、黑、白,形成豪华耀眼的色调。面料以挺括的制服呢、华达呢、哔叽或直贡呢为主,偶尔也采用一些轻薄织物。

(四) 特殊作业服

特殊作业服是在有危害性的、非常条件特殊的环境下穿着的工作服。这些特殊环境是一般日常生活中几乎碰不到的,对人体存在着种种不利和危险因素。例如,宇

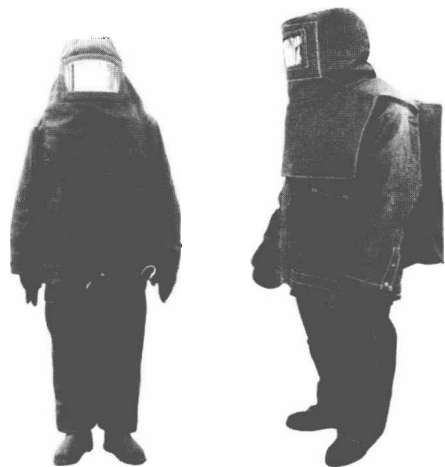


图8-17 特殊作业服要注重行业特征和规避作业风险

航天员、极地考察员、核材料研究员、消防员、潜水员等在其工作现场所穿的服装。一般来说，这类服装的防护功能大大超过审美功能，是由专门的工程技术人员设计的，服装设计师几乎没有这种设计任务，因此，这里就不再详述了（图8-17）。

（五）装扮装

装扮装的用途也比较特殊，普通人不太有机会去穿着，其中最具有代表性的是戏剧服装和道具服装。

戏剧服装是指在影视艺术和舞台艺术中扮演某个角色所穿着的服装。影视艺术服装与舞台艺术服装有所不同，前者比较真实，用历史的、现实的态度再现服装，后者比较夸张，用写意的、虚拟的态度表现服装。两者的共同点是，服装与表演的内容紧密相关，不能让服装与剧情产生矛盾。在以历史题材为背景的影视艺术中，服装的设计成分其实不多，设计的步子不能跨出历史背景下的服装，否则要闹出宋人穿补服的笑话。反映当代题材的影视艺术中的服装则以当前真实的服装为蓝本进行设计或搭配。只有在表现未来题材的影视艺术中，服装的设计成分上升到首位，给设计者有较大想象余地。舞台艺术的特点决定了其服装与现实生活的距离，尤其是戏曲服装，如京剧、沪剧、越剧、川剧、昆剧等等，均有各自的传统特色，服装与角色行当有一定的规定性。即使在话剧等比较贴近生活的剧种中，其服装仍对生活服装进行概念化、程式化处理。大多数情况下，戏剧服装设计是贯彻导演的意志，绝不是个人时装发布会，因此，其造型、色彩甚至面料往往是集体创作的产物。

道具服装是指在一些表演形式或特定场合中充当道具角色的服装。例如：迪士尼乐园中的唐老鸭、米老鼠形象，电视节目中的大熊猫、机灵鬼等等。道具服装已远离了服装的本来面目，成为表演项目的一个组成部分。道具服装的造型要求卡通化、典型化，与人们心目中的形象保持一致，体积庞大，可高达5米以上，穿着者仅是其支撑物。这类服装的难点在于制作，是裁缝师傅与道具师傅合作的产物。在造型设计时，要考虑结构的可能性和合理性，为制作提供方



图8-18 道具服装是典型的装扮装

便。对一些将全身包裹封闭其中的道具服装,要顾及穿着者视觉和呼吸的需要,还要注意服装的散热性能。为了获得生动的效果,可以将动物造型的眼睛和嘴巴等设计成由穿着者在内部牵引的活动式。根据内容的需要,还可以安排一些冒烟、喷火或拟音效果。特别注意的是,必须用质优量轻的骨架材料扎出造型,既不能过于求轻而东倒西歪,也不能过于求稳而沉重不堪,面料要求既轻量又逼真,必要时表面要做模拟效果。色彩要求鲜艳明快,强调对比因素,达到醒目耀眼的目的(图8-18)。

五、根据季节分类的服装设计

按照季节特点将服装分为春秋装、夏装和冬装是非常通俗的分法。目前国际上流行按季节名称界定服装发布会上服装的内容,例如,“‘2009~2010’秋冬服装发布会”、“2010春夏流行预测”等等。下面就以女装为例,对这类服装的设计要求做一个概括叙述。

(一) 春秋装

春秋天是一年中比较凉爽宜人的季节,即不像夏天因太热而不得不减少衣物,也不像冬天因太冷而不得不增加衣物,前者的结果有不够庄重礼貌之嫌,后者则厚重有加而身段无形。因此,春秋装给设计师的余地很大,单衣、套装等长短兼宜、厚薄均可。

春秋装可分为两类,一类是初春或暮秋时穿的服装,这一时节天气稍凉,衣料不能太薄,仍需注意保暖功能。另一类是暮春或初秋时穿的服装,这一时节天气较热,服装上仍保留着夏装的痕迹。由于各个国家和地区在同一时节的温差变化很大,春秋装的款式定性也差异很大,即使在我国,北方地区的春装给南方地区作冬装都可能嫌厚。因此,实际设计时,应该以穿着地区的气候条件为参考依据。



图8-19 春秋装

一般来说,春秋装以套装为主,兼有风衣、棉褙、茄克、编织衫等等。造型、色彩、面料都有浓厚的流行气氛,设计构思往往紧跟流行,只有一些著名品牌,才相对稳定地坚持自己的风格,谨慎地有限地考虑流行因素。套装设计颇讲究品位,或温文尔雅,或明快亮丽,面料考究,做工精良。风衣、棉褙则注重舒适,形式较为活泼,风格多样(图8-19)。

(二) 夏装

炎热的夏季对服装有较大的限制,是服装业公认的销售淡季。由于高温的关系,夏装总是能薄则薄,能简则简,相对其他季节的服装来说,夏装的服饰形象显得比较单薄,缺少层次感。换个角度来

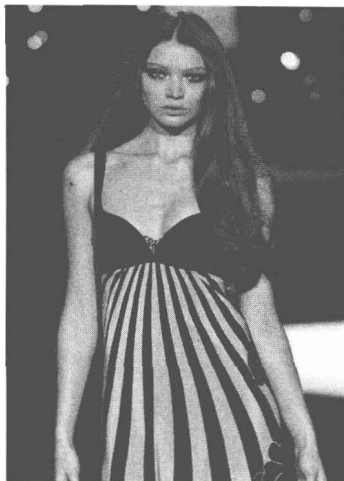


图8-20 夏装

看，倒也轻松活泼，简洁爽快。

夏装总的要求是凉快透气、清爽吸汗、不粘不闷、不糙不紧。设计时，首先要从造型角度符合上述要求，比如，剪短长度、增加宽松量、开衩开气、领口下移等等。然后从面料角度达到夏装要求，一般以高支棉织物、麻织物和真丝织物为主，也可选择性能优良的仿真化纤织物，目前此类织物的许多物理性能甚至超过了其仿真对象。粘合衬等辅料也尽量选择夏装用辅料。还要从色彩角度符合夏装特点，色彩通常以淡雅清爽为主，条格印花兼顾，流行色在夏装中应用很广，这也许与夏装成本较低，可以经常更换购置有关。

夏装最常见的品种是衬衣、裙子、短裤、T恤、背心、连衣裙等。设计总要求是不变的，涉及到具体的品种时，结合该品种的基本内容完成设计（图8-20）。

（三）冬装

冬装是季节性服装中的重头戏，由于其用料多、制作难，是季节性服装中成本最高的，售价和利润也最高，因此，冬装是服装厂商必争之物，是一年内销量最多的时节。

在冬装的实用功能中，保暖性放在首位。这个问题可以通过造型设计和面料选择解决。领口抬高、双排纽扣、衣长增加、双层结构、毛皮领袖、收紧腰带等等，都是在造型上增加保暖性措施。厚型呢绒、中空纤维、绗缝织物、涂层织物、动物毛皮等面料的选用可以保证服装的保暖性，织物中含有静止空气越多，保暖性越强，因此，蓬松厚实的面料是冬装的首选面料。冬装的色彩以沉稳柔和的中低明度暖色调为宜，由于冬装面料昂贵、制作复杂，经常洗涤会影响其外观效果和内在质量，因此，比较耐脏的中低明度色彩被经常选用。在流行色的影响下，有些冬装也可选用纯白、鹅黄等高明度、高彩度色调，给冬天抹上一笔亮丽跳跃的色彩。

冬装最常见的品种有大衣、棉风衣、滑雪衫、厚呢套装、皮衣、羽绒服等等。每个品种均有一定的规定性，设计时要考虑这些规定性的基本内容，如果设计出来的款式过于脱离这些约定俗成的基本内容，有可能会使冬装变成不伦不类的品种（图8-21）。



图8-21 冬装

六、根据品质分类的服装设计

有些服装企业在给自己的产品定位时,经常采用所谓“高档服装”或“中高档服装”,也许他们对此并无确切的概念,往往以市场的相对价位为标准。这种过于含糊的做法对产品定位不利,到头来还是跟在别人后面瞎忙乎,由于产品价位的人为因素很大,并不能完全客观地反映品质的真实情况,例如:品牌价值、商场折扣率、销售成本、积压因素等等,都会影响到产品价格。因此,价格只是设计的参考因素,与服装品质无必然联系。

服装可以根据品质分为高档、中档和低档三个档次,介于三者中间的是所谓中高档和中低档。每个档次的服装在造型、面料、色彩、辅料和工艺制作上均有各自的特点。

(一) 高档服装

高档服装是服装构成要素的高标准组合,其设计、材料、制作均是一流的。高档服装的特点是批量小、成本高,强调传统风格。高成本的投入使高档服装只能以质取胜,价格不菲。设计时注重造型的稳定性,一般不太受流行因素的影响,在品牌的既定风格上进行有限的变化,局部设计非常精致,注重韵味感和成熟感,色彩运用也以传统的常用色为主,与流行色基本无缘。面料常选用质地精良的天然纤维织物,如羊绒薄花呢、真丝乔其纱等等,也选用优质裘皮或皮革作面料。结构与规格均非常合理,目标顾客明确(图8-22)。

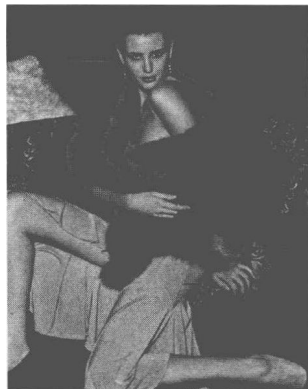


图8-22 高档服装的设计、材料、制作都非常讲究

(二) 中档服装

中档服装是服装构成要素组合有所欠缺的服装,其设计、材料和制作的某一要素会降低一些标准。出于满足普通消费者的考虑,适当降低某一要素的标准,会相应降低销售价格,带动消费。较低的价格使喜欢经常改变服饰形象的普通消费者有更多的购买能力,使得流行因素在这类服装中能够大显身手。因此,中档服装的造型、色彩和面料均以流行信息为目标,每年的变化幅度都较大。可以说,中档服装是最强调流行感的服装(图8-23)。



图8-23 中档服装比较注重流行和实用性

（三）低档服装

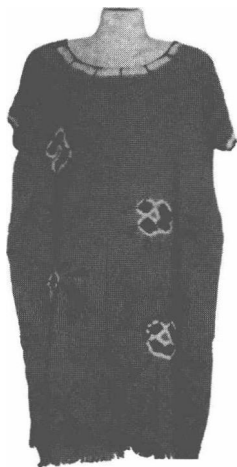


图8-24 低档服装注重
低成本和服装的实用性

低档服装是服装构成的低标准组合，其设计、材料制作都维系在较低的水平上。低档服装的特点是成本低、批量大、效果平平。为了适合低水平消费者的需要，低档服装必须降低生产成本和销售成本，以量取胜，因此，面料粗糙或者过时、制作简陋就成了这类服装的通病，在经济不发达的社会背景下，低档服装仍有相当的市场。其造型和结构处理往往以省料为原则，面料多为低档化纤织物或其他积压面料，辅料也能省则省，不能省则以低档货代替，通常在批发市场、简易商场或地摊上出售（图8-24）。


除了高档服装以外，中档和低档服装的材料和制作都已基本确定，只有通过提高设计水平来提高其产品附加值，才是既经济又可行的办法，也是设计者肩负的重任。

本章小结

本章对服装分类按不同分类方法进行细分并作了简要介绍，对于常见服装分类设计讲解比较详细，这部分内容是本章的重点，同时也是设计实践中比较实用的内容，设计者要对这部分内容结合服装品牌策划、产品开发和服装市场深入领会并进行设计练习，只有这样，才能设计出符合各类服装特征、受不同消费者欢迎的服装。分类服装设计是对分类服装提出总的设计要求，设计者应该在对这些单项的总的设计要求理解的前提下，对某个具体设计指令进行多方位的“设计扫描”，得出一个既综合多项设计要求又针对该设计指令的最佳设计方案。

思考与练习

1. 为什么要对服装进行分类？进行服装设计时应如何对不同类别的服装因素综合考虑？
2. 时装设计与成衣设计有什么联系与区别？请从实际设计角度进行分析。
3. 请按分类的组合应用设计10款实用服装，要求组合种类不低于5种，类别可自由选择。
4. 调查高档、中档、低档服装品牌各2个，从面料、色彩、做工以及价格等设计因素进行比较分析。



第九章

服装设计风格

第一节 服装风格概念及意义

一、概念

风格是指艺术作品的创作者对艺术的独特见解和与之相适应的独特手法所表现出来的作品的面貌特征，风格必须借助于某种形式的载体才能体现出来。风格是创作者在长期的创作实践活动中逐渐形成的，创作观念的改变会带来作品风格的转换。服装设计风格是指服装整体外观与精神内涵相结合的总体表现，是服装所传达的内涵和感觉。服装风格能传达出服装的总体特征，给人以视觉上的冲击和精神上的作用，这种强烈的感染力是服装的灵魂所在。

服装设计追求的境界是服装风格设计，即创造崭新的服装风格。要达到服装造型设计的目的很容易，用不同的手法使服装面料组合起来并与人体发生关系就可以了，但这并不意味着风格随之产生。要创造一种服装风格，必须在大量设计的基础上，在积累了丰富的设计经验以后，在正确认识风格的形成及其类型的前提下，才能创造出具有深刻涵义的服装风格。

二、意义

在现代服装设计中，划分服装风格具有很重要的意义。可以分别从美学概念上的造型意义和利益概念上的商业意义来分析。

（一）造型意义

服装设计属于造型艺术的范畴，同所有的造型艺术形式一样，通过色、形、质的组合而表现出一定的艺术韵味，服装风格就是这种韵味的表现形式。好的服装作品就是一件造型艺术品，有自己的风格倾向和涵义。当服装被当成一件艺术品来欣赏的时候，服装强调的就是它在某种风格上的造型意义。从这个意义上讲，营造风格是为了以不同的理念传达美，构思精巧、风格鲜明的设计有着非凡的视觉冲击力，可以给人的心灵带来强烈的震撼力。尤其是发布会服装、表演性服装更强调服装的造型美感，仅从造型美的角度创造服装而很少考虑其实用性，更不会考虑其商业价值。许多世界服装设计大师都有自己的设计风格，他们每年举办时装发布会，这些作品大都传递了一种理念，把服装当作一件艺术品展示给世人，同绘画创作、影视艺术、雕塑建筑一样带给人美的享受。许多设计作品甚至还会像其他艺术品一样被收藏。

（二）商业意义

在服装设计中，最使人感到困扰的也是压力最大的就是服装风格的营造和把握问题。对于服装业来说，只有生产厂家或设计师的主观意识是远远不够的，以创造商业利润为目的的服装生产最关键的是要得到商家和消费者的认可。从这个角度讲划分和把握服装风格是为了更好地分门别类地设计出受消费者欢迎的服装作品，以创造更多的商业利润。服装作为一种商品，在设计时必须以消费者为对象，而消费者是一个覆盖范围非常广泛的概念，由于年龄性别、文化素养、审美情趣、社会地位等的不同，对服装的认识、理解和偏好也有所不同，使得设计师在进行设计时必须考虑到不同层次消费者的不同需求。只有做到这一点，对自己的服装产品进行合理的风格定位，才可能寻找到合适的消费群体，藉此达到为服装产业创造商业利润的目的。风格的形成是设计师走向成熟的重要标志，也是区别于一般设计作品的重要标志。

三、设计师与设计风格的关系

服装风格的形成与设计师有不可分割的关系，设计师的性格、偏好以及经历等都会影响服装风格的形成和改变。服装设计的风格是在时代、社会、经济、文化等大背景下形成的，设计师会将自己对所见所闻的感受和见解通过具体的服装表现出来。每个设计师对生活和事物的态度和体验不同，表现在服装上的设计风格就会有不同的倾向。服装风格一般可分为设计师风格和设计作品风格。

设计师风格典型地代表了设计师的个性、生活态度、审美倾向、文化修养等，从宏观角度界定某个设计师或某一品牌的总体风格。世界上许多服装设计大师的设计作品都不同程度地带有他们各自情感倾向、社会阅历的影子。如意大利设计师范思哲（Gianni Versace）崇尚本国历史，钟爱文艺复兴时期的文化，所以他的设计作品独具风格魅力的是那些具有丰富想象力的充分展示文艺复兴时期特色的华丽的款式。在面料选用上范思哲还忠实于象征自己文化背景的面料，如像裂帛般脆弱欲裂的丝绸，象征范思哲心中佛罗伦萨辉煌的皮革等等。从他的作品中，人们能够体会到意大利古典文化与现代精神的完美结合。国际上许多著名的设计师品牌都有着自己明显的风格倾向，通常都是由品牌创始人穷尽毕生精力形成较为固定的风格，然后由品牌继承人将其传承下来。服装设计师们所追求的设计最高境界就是形成自己独特的设计风格，以此体现设计师自身的价值。

设计作品风格通常是指具体服装设计中的风格。设计作品风格与设计师风格有密切联系，很大程度上被设计师风格影响和左右。即使同一设计师，由于各种主客观因素的变化，其作品风格会有暂时的波动性变化，设计作品风格可以随时代、流行的变化而不断变化，形成设计作品阶段性风格。这在品牌服装设计的具体运作中尤为重要，设计师既要保持自己既有的独特的设计风格，又要使得设计作品适应时代变化。

第二节 服装设计风格的表现要素

风格必须借助于某种形式或载体才能体现出来。服装风格是以设计的主题和服装造型形式中的设计要素来传达的，比如廓形、细节、色彩、面料质地、服饰品、发型等，它们是综合表现服装风格的主要因素。设计师就是利用这些要素，并将其很好地融合到一件或多件服装中，去创造服饰风格的整体印象。

一、款式

（一）廓形

廓形是指服装的外轮廓和外形线。廓形是流行变化的重要标志之一，也是系列服装造型风格中重要的视觉要素，廓形是区别和描述服装的重要特征，服装造型风格的总体印象是由服装的外轮廓决定的。比如经典风格和优雅风格服装廓形多为X型和Y型，A型也经常使用，而O型和H型则相对较少；而在运动风格的服装中最常用的廓形却恰恰是自然宽松、便于活动的H型、O型等。服装廓形造型的背后隐含着风格倾向。

（二）细节

在服装风格表现中，细节设计也是非常具有表现力的一个方面。不同的风格会有不同的细节表现。比如前卫风格中多会出现不对称结构，领子比普通领型造型夸张且经常左右不对称，衣片和门襟也经常采用不对称结构，尺寸变化较大，分割线随意无限制，袖山夸张，如膨起、露肩等；古典风格的领型多为常规领型，使用常规分割线，袖型以直筒装袖居多，门襟纽扣对称，可有少量的绣花或局部印花等。服装设计中所有细节设计都是强化某种风格的设计元素。

二、色彩

在设计要素中，色彩能最先吸引人的注意力，当我们在商店或其他一些场合接触某一服装产品的瞬间，色彩总是最先进入我们的视线，传递出时尚的或是经典的、优雅的或是休闲的等信息。在服装发布会上或是服装设计比赛中，色彩组合表达出来的色调远远看来更是吸引观众和评委的视觉要素，能够吸引人们进一步仔细观看，并留下深刻的印象。不同的色彩带给人们不同的感受，

具有不同的风格表现力。比如田园风格的服装以自然界中花草树木等的自然本色为主，如白色、本白、绿色、栗色、咖啡色等；时尚风格的服装则较多使用黑白灰色调以及现代建筑色调等单纯明朗、具有流行特征的色调；而运动风格的服装则十分偏爱非常醒目的色彩，经常选用天蓝色、粉绿色、浅紫色、亮黄色以及白色等鲜艳色。风格化的配色设计，可以非常明确地传达出服饰风格的色调意境。

三、面料

面料对于服装风格的影响也是比较明显的。不同的面料具有不同的质感和肌理以及服用性能，人的感官能够感觉到的方面表现在织物的手感、视觉感和穿着于身的触感等，这些不同的表现决定了面料的使用方式和设计风格，对不同风格的服装有不同的塑形性和表现力。比如，奇特新颖、时髦刺激的面料如各种真皮、仿皮、牛仔、上光涂层面料等多用于前卫风格的服装；轻薄而透明的纱质面料适用于淑女风格的公主裙；织锦缎、丝绸等面料则适用于民族风格的服装，比如中国传统节日穿着的中式服装，则基本使用这类面料，而且面料上经常会有团花图案、传统纹样等；而厚重的麻织物或绒毛面料则特别适合表现线条清晰、廓形丰满、庄重稳定风格的服装。

四、饰品

廓形、色彩、面料作为最主要的设计元素可以表现服装形象的基本风格，但是作为搭配元素的服饰品选择得当与否往往会增强或完全改变一套服饰的整体形象或者一系列服装的服饰效果，不同风格的服装需要风格与之相适应的服饰品来搭配。比如粉红色的淑女风格套裙，如果要搭配帽子可能需要搭配一顶同一色系、优雅大方的小礼帽，鞋子则可能需要搭配一双皮鞋，如果戴太阳帽、穿运动鞋那就显得非常不协调了；再比如休闲风格的牛仔套装则可能需要搭配一顶休闲帽，如太阳帽、鸭舌帽等，鞋子则可能会选择一双半高筒靴或一双厚底休闲皮鞋。不同的服饰品有其相对固定的搭配范围，如棒球帽、旅游鞋、运动鞋、太阳镜、休闲包等服饰品给人运动休闲的印象，是运动风格服装常用的服饰品；贝雷帽、长筒靴、宽腰带则会让人觉得时尚休闲，是时尚休闲风格服装的常用服饰品；礼帽、皮鞋等服饰品则经常用于古典风格服装。选择合适的服饰品不仅能够烘托服装的风采，而且也能增添着装者本身的魅力。

五、发型

发型是塑造个性美和时尚美的一个重要因素，是整体形象设计的一部分，发型与服装巧妙地搭配能更好地体现服装风格。一种合适的发型配以相应风格的服装，将会使着装者倍添风采，反之，即使着装者的服装和发型都是最流行、最时髦的，也会给人以不舒服的感觉。比如，与经典风格服装相配的发型，男性可将头发吹风定型，使发型饱满，精神，并要经常梳理，避免头发零乱，女性不论卷发还是直发，均应使发型具有端庄、大方的美，且头发不宜太蓬松。前卫风格的服装配以梳向一边的长发、漂亮的披肩发、活泼动人的短发或者奇妙的束发、盘发、辫子，会使人显得更加豪放潇洒。轻快风格的服装显示出一种天真活泼、青春活力的学生味，与之相适应的发型，也应该是充满朝气的，活泼轻松的直发、齐耳短发、削发均适宜。

六、搭配

服装搭配体现的是一种着装状态，是服装穿着搭配的整体最后着装效果，有时也包括化妆方式等，服装搭配是整体服饰形象的第二次设计，也是设计师传递服饰风貌的设计方式之一，通常还是某一种生活方式或社会环境背景的体现。比如现代生活追求以人为本，追求轻松、闲适、健康的生活，反映在服装搭配方式上就是混搭、随意，比如随意的休闲外套配宽松的阔脚裤或牛仔裤，脚穿休闲皮鞋或运动鞋，配随意的挎包、休闲帽等，再比如T恤与小西装、运动鞋的混搭等。同样的服装，穿着或搭配的方式不同，其外观效果也不相同。因此，服装的搭配方式也成为流行的内容，是服装风格的一种表现。

+

服装设计风格 221

新,使用豪华的高品质面料,如阿尔帕卡、羊绒、精纺毛料等,其产品具有广泛的可搭配性,扮演着精品服装制造商的角色(图9-1,彩图9-1)。

二、前卫风格

(一) 风格综述

前卫风格与经典风格是两个相对立的风格派别。前卫风格受波普艺术、抽象派艺术等影响,造型特征以怪异为主线,富于幻想,运用具有超前流行的设计元素,线形变化较大,强调对比因素,局部造型夸张,零部件形状和位置较少见,追求一种标新立异、反叛刺激的形象,是个性较强的服装风格。它表现出一种对传统观念的叛逆和创新精神,是对经典美学标准做突破性探索而寻求新方向的设计,常用夸张、卡通的手法去处理形、色、质的关系。

(二) 细节特征

前卫风格中多会出现不对称结构与装饰,有异于常规服装的结构与变化。领子比普通领型造型夸张且经常左右不对称,衣片和门襟也经常采用不对称结构,结构与装饰物的部位与数量异于常规,尺寸变化较大。分割线随意、无限制,袖山夸张,如膨起、挖洞或露肩等,袖口袖身形态夸张多变,门襟也不对称。袋型无限制,在前卫风格的服装上经常会见到坦克袋、立体袋等体积较大的口袋。装饰手法无所不及,如毛边、破洞、磨砂、打补丁、挖洞、打铆钉等。

前卫风格的服装多使用奇特新颖、时髦刺激的面料。如各种真皮、仿皮、牛仔、上光涂层面料等,而且不太受色彩限制。

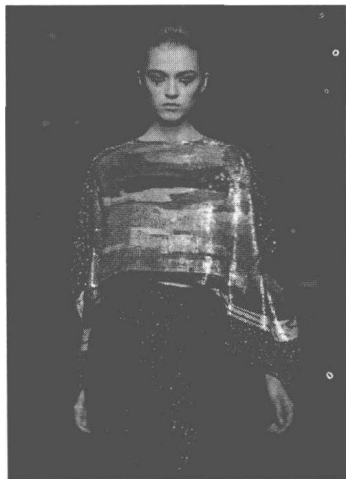


图9-2 前卫风格服装寻求反叛刺激、标新立异

(三) 代表性大师或品牌简析

英国设计大师维维恩·韦斯特伍德(Vivienne Westwood)是一个在时装界颇有争议的人物,她对前卫风格服装的创立有着不可估量的影响,是历史上与“朋克风”联系最紧密的时装界人士。韦斯特伍德坚持性感就是时髦,服装很有进攻性,主题也很怪异,如“奴役”、“海盗”、“野人系列”等,把内衣当外衣穿,文胸穿在外衣外面,把服装故意撕裂穿在模特身上,服装宽大、面料粗糙、缝边敞开等,显示出对外界的反叛性和侵略性。但也正因为如此,她也赢得许多不安分人士的欢心,在时装界独树一帜(图9-2,彩图9-2)。

三、运动风格

（一）风格综述

借鉴运动装设计元素，充满活力、穿着面较广的具都市气息的服装风格，会较多运用块面分割与条状分割及拉链、商标等装饰。

廓形以H型、O型居多，自然宽松，便于活动。

面料大多使用棉、针织或棉与针织的组合搭配等可以突出机能性的材料。

色彩比较鲜明而响亮，白色以及各种不同明度的红色、黄色、蓝色等在运动风格的服装中经常出现。

（二）细节特征

运动风格的领型以圆领、V型领和普通翻领居多，廓形以直身为主，比较宽松，分割线多使用直线与斜线。袖子在袖山部位较宽松，如使用插肩袖或落肩袖等，袖口较小或收紧。门襟一般对称且经常使用拉链，口袋以暗袋或插袋为主，在运动风格的服装中还经常见到色彩对比鲜明的嵌条的使用，商标大都在服装表面比较醒目的位置。

（三）代表性大师或品牌简析

ELLE品牌服装是比较典型的运动风格的服装。走进该品牌的专卖店，给人的第一感觉就是品牌整体风格倾向于年轻活泼、富有青春活力。款式简洁，造型宽松，袖子很少使用圆装袖，领子多为翻领或圆领，袖口经常使用罗纹收紧，在需要闭合的部位使用拉链，裤子或袖子的拼接缝经常见到嵌条的使用或将商标贴于这些部位。面料以棉或针织居多，也使用一些化纤织物。色彩非常醒目，经常选用粉绿色、浅紫色、亮黄色以及白色等鲜艳色（图9-3，彩图9-3）。



图9-3 运动风格服装

四、休闲风格

（一）风格综述

休闲风格是以穿着与视觉上的轻松、随意、舒适为主的，年龄层跨度较大，适应多个阶层日常穿着的服装风格。

休闲风格线形自然、弧线较多，零部件少，装饰运用不多而且面感强，外轮廓

简单, 讲究层次搭配, 搭配随意多变。

面料多为天然面料, 如棉、麻等, 经常强调面料的肌理效果或者面料经过涂层、亚光处理。

色彩比较明朗单纯, 具有流行特征。

此外, 休闲装的设计关键在于结构和工艺的多变化性, 上下装中经常不使用同一种面料, 而是由风格一致、面料相异的单件服装配套而成。休闲装的造型、色彩受流行因素影响而多变。

（二）细节特征

休闲装领型多变, 驳领较少, 连帽型领子使用很多。衣身以直身居多, 较宽松, 分割线多变, 袖型变化范围很大, 门襟对称不对称都有, 但以对称居多, 使用拉链、按钮等, 袋形多为较明显的大贴袋, 经常加袋盖, 在帽边、腰、领边、下摆经常用尼龙搭扣、商标、罗纹、抽绳等, 运用缉线装饰。

（三）代表性大师或品牌简析

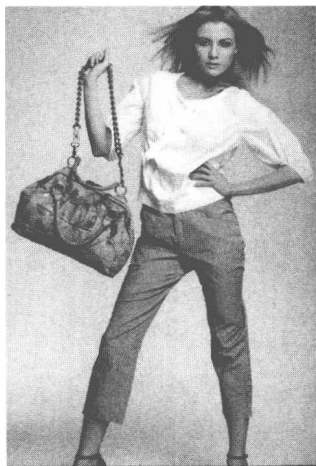


图9-4 休闲风格服装

作为国际名牌休闲服装, 中国人体会最多的就是爱使普利 (ESPRIT), 这是比较典型的休闲风格, 便于运动, 青春富有活力, 宽松的人造棉背心、上装、配以宽裤脚长裤或是柔软的长及小腿肚的棉质裙, 是典型的 ESPRIT 品牌的形象。在面料的选用上, ESPRIT 注重环保, 85% 以上采用天然纤维, 尤以棉和毛为主。色彩用比较成熟的灰色系或亮色等。

在休闲服装的生产设计上, 贝纳通 (BENETTON) 与 ESPRIT 可谓并驾齐驱, 处于时代的领导地位。它的设计随意有趣, 剪裁易于穿着, 色彩鲜艳, 服装面料多为天然纤维如羊绒、羊毛、安哥拉毛等 (图9-4, 彩图9-4)。

五、优雅风格

（一）风格综述

优雅风格是具有较强女性特征、兼具时尚感的、较成熟的、外观与品质较华丽的服装风格。讲究细部设计、强调精致感觉、装饰比较女性化。外形线较多顺应女性身体的自然曲线, 表现出成熟女性那种脱俗考究、优雅稳重的气质风范。色彩多为柔和的灰色调。用料比较高档。

（二）细节特征

优雅风格的领型不宜过大，翻领、西装领较多，衣身较合体，讲究廓形曲线，悬垂性好，分割线以规则的公主线、省道、腰节线为主，门襟对称，使用小贴袋、嵌线袋或无袋，袖型以筒形装袖为主。

（三）代表性大师或品牌简析

夏奈尔服装是优雅风格的典型代表。成名于第一次世界大战前后的夏奈尔（Chanel）借妇女解放运动之机，成功地将原本复杂繁琐的女装推向简洁高雅的时代。夏奈尔品牌塑造了女性高贵优雅的形象，简练中现华丽、朴素但却高雅。夏奈尔时装线条流畅、质料舒适、款式简洁、优雅娴美的格调一反19世纪末的传统与保守作风，被追求高雅而又不乏时尚的女性奉若优雅风格的典范。其20世纪20年代的三件式的“夏奈尔套裙”衣缘及领，上衣的袖子多有镶滚饰边，衬衫配裙，适合任何较正式的场合穿着，风行至今，变成了20世纪90年代的经典并被许多品牌所效仿（图9-5，彩图9-5）。

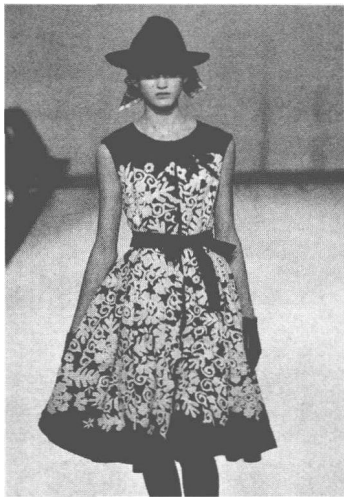


图9-5 优雅风格服装
强调女性的优雅大方

纪梵希（Givenchy）的服装也是比较典型的优雅风格的服装，受法国“正统派”大师巴伦夏加影响，传承他雍丽典雅的风格，纪梵希的优雅风格包含着简洁、清新、洗练、庄重、淳朴和谐趣。注重线条表现而非装饰细节，适合不同层次、阶层的女性。纪梵希的创意从面料开始，像巴伦夏加一样，他喜欢用上光亚麻布、阔幅真丝、仿真丝绸等面料。其色彩保持一贯的愉快和明艳，使用奶黄、鲜紫、松绿、榴红等。

六、中性风格

（一）风格综述

中性风格的服装是指男女皆可穿的服装，如普通T恤、一般的运动服、茄克衫等都属于比较中性化的服装，款式、色彩、面料完全相同时男女皆可穿用。女装的中性风格是指弱化女性特征、部分借鉴男装设计元素的、有一定时尚度、较有品位而稳重的服装风格。

廓形以直身型、筒型居多。色彩明度较低，灰色用得较多，较少使用鲜艳的色彩。面料选择范围很广，但是几乎不使用女性味太浓的面料，如花色面料、纱绉等。

（二）细节特征

中性风格的衣身较多使用直身型，分割线比较规整，多为直线或斜线，曲线使用较少，领型以折角居多，一般不使用圆角。袖子以装袖、插肩袖为主，使用克夫袖、衬衣袖等收紧式袖口或直筒式袖口。门襟多对称，使用暗袋或插袋，肩部经常使用育克结构，装饰上很多运用缉明线。

（三）代表性大师或品牌简析

蒙塔那（Montana）品牌的服装也属于具有中性化风格倾向的女装。早在20世

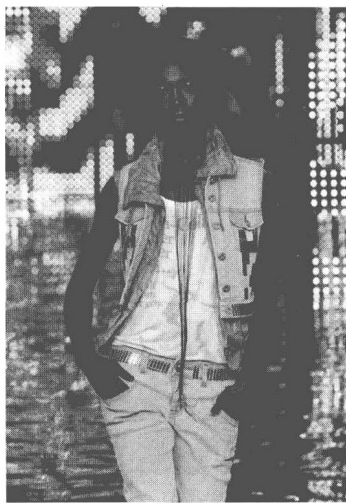


图9-6 中性风格
服装大都简洁干练

纪80年代，男装茄克便被引入女装，被评论界称之为“中性人的癖好”，该品牌服装的肩部与领部常表现夸张，肩部大多使用垫肩，具有男性服装宽肩平挺的特征。服装裁剪比较精确，结构简洁，使人看起来十分精干（图9-6，彩图9-6）。

意大利品牌普拉达（Prada）是近几年来在世界各地特别是亚洲十分受欢迎的一个牌子。它的设计也比较中性化，常常是古典主义中融入前卫的元素，融合了传统与时髦，表达了优雅的精致感和浓浓的书卷气。普拉达的用料大多别致，对比元素的组合恰到好处，精细与粗糙，天然与人造，不同材质、肌理的面料统一于自然的色彩中，在女装细腻的基础上强调男装的粗犷。

七、轻快风格

（一）风格综述

轻快风格是轻松明快、适应年龄层较轻的年轻女性日常穿着的、具有青春气息的服装风格。轻快风格的服装可以使用多种廓形，款式活泼，可以较为夸张。面料也不受限制，棉、麻、丝、毛以及化纤均可使用，花色较多。色彩通常比较亮丽。

（二）细节特征

轻快风格的服装可使用多种造型，可繁可简，通常衣身比较短小，如超短裙、露脐装，兼或有高腰设计、低腰设计等。门襟形式多变，还经常使用后开襟。分割线多为曲线，弧形或变化贴袋较多，很少使用比较规整的袖、领，袖型、袖口多变化，如泡泡袖、灯笼袖、荷叶袖、多层花边领子，较多使用边饰、

蝴蝶结、刺绣、蕾丝等装饰。

（三）代表性大师或品牌简析

意大利高档品牌贝博洛斯（Byblos）是轻快风格的典型代表。其产品是充满朝气的、二十岁左右的年轻男女服装，风格特点是年轻、自信、活泼、乐观，款式休闲、不拘礼仪。色彩是贝博洛斯取得成功的关键，搭配紧跟流行，卡其色、巧克力色、烟灰棕色等充满节日欢乐气氛的颜色是贝博洛斯服装的常选。采用上好考究的面料，再加上富有情趣的设计，使得整体服装风格中透出一种朝气蓬勃、奋发向上的精神（图9-7，彩图9-7）。

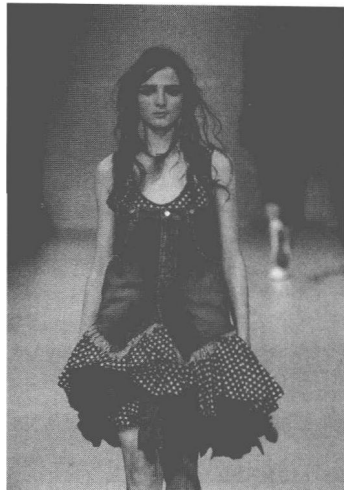


图9-7 轻快风格服装
轻松活泼具有青春气息

八、民族风格

（一）风格综述

民族风格是汲取中西民族、民俗服饰元素具有复古气息的服装风格，是对我国和世界各国民族服装的款式、色彩、图案、材质、装饰等作适当的调整，吸收时代的精神、理念，借用新材料以及流行色等，以加强服装时代感和装饰感的设计手法，如波西米亚风格、吉普赛风格等。它以民族服饰为蓝本，或以地域文化作为灵感来源，较注重服装穿着方法和长短内外的层次变化。

民族风格服装设计构思可从两方面入手：一是以民族服装的款式、民族图案为蓝本，将其借鉴运用到现代服装上；二是以民俗民风作为设计灵感。民族风格的服装的具体设计大多以灵感源而定，如从东方民族吸取灵感，服装古朴而含蓄，从美国西部民族吸取灵感，服装风格则会倾向粗犷奔放。

（二）细节特征

民族风格的服装衣身宽松悬垂、多层重叠且经常左右片不对称，较少使用分割线。多采用中式立领、抽褶领、方领等，袖型使用各种各样的喇叭袖、灯笼袖，使用工艺袖口如缺口、开衩、绣花、镶边等。门襟以中式对襟或斜襟居多，或者无门襟的套头衫，袋型为暗袋或无口袋设计，此外，流苏、刺绣、缎带、珠片、盘扣、嵌条、补子等装饰经常是强调服装民族风格而使用的装饰手法。

（三）代表性大师或品牌简析

日本设计师森英惠很重视民族风格，经常立足于本民族文化搞设计。日本和

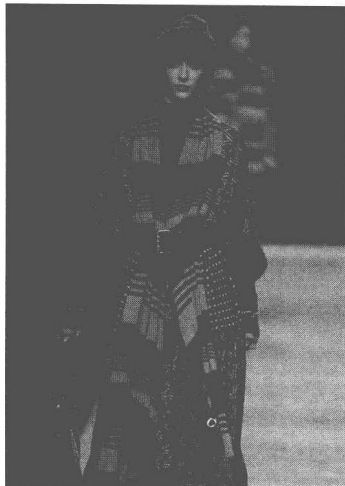


图9-8 民族风格服装一般都有明显的民族特征

服式的廓形和剪裁,让人感觉到服装强烈的日本风味,特别是用日本风格的印花丝绸面料所设计的晚礼服很受欢迎。森英惠的服装既有日本传统文化的折射,又有来自东方的影响与西方服饰理念的巧妙平衡。她的设计以蝴蝶为特征,人称“蝴蝶夫人”(图9-8,彩图9-8)。

九、混搭风格

(一) 风格综述

混搭是一个时尚界专用名词,指将不同风格、不同材质、不同身价的东西按照个人喜好拼凑在一起,从而混合搭配出完全个性化的风格。混搭的特点就是不要规规矩矩,但决不等同于胡乱搭配的毫无章法,混搭看似漫不经心,实则出奇制胜,虽然是多种元素共存,但还是要确定一个主“基调”,以这种基调为主线,其他风格做点缀,有轻有重,有主有次,从衣服到配饰、鞋子和包袋的搭配都要围绕一个主基调。混搭时应该特别注意颜色、材质等的种类不要太多,以不超过三四种为宜。在服装混搭中,最常见皮草混搭薄纱、晚装混搭牛仔、男装混搭女装、朋克铁钉混搭洛丽塔长裙等基本组合,混搭要注意搭配的层次感和节奏感。

(二) 细节特征

如同混搭的概念一样,混搭风格服装的细节也具有多样性,混搭风格服装总体偏向休闲,其细节设计比较自由,比如领型多变,可以使用正装的领型,也可以使用连帽领。衣身或直身或宽松皆可,分割线的形式多变、没有限制,袖型变化范围也很大,门襟可以采用对称或者不对称形式,平面形式、立体形式都有,使用拉链、按扣、子母扣等各种连接件,袋型随意,也可以在在帽边、领边、下摆处使用尼龙搭扣、商标、罗纹、抽绳等,还经常运用缉线装饰。

(三) 代表性大师或品牌简析

严格来说,混搭是一种发自消费者自由搭配服装的时尚风潮,并非服装品牌首推的设计风格。然而,为了迎合市场,一些服装品牌乐此不疲地参与其中,特别是一些以“快时尚”为己任的品牌,如西班牙著名品牌ZARA,瑞典著名品牌H&M等,有意识地打出了混搭风格的招牌。这些品牌带来了快速时尚的模式,消费者也越发习惯这种将男女装、鞋包、配饰混搭在一起的风格。混搭风格将职业装、运动装、休闲装、家居服、内衣等不同种类的服装聚集在一起,将经典风格、前卫风

格、中性风格、嬉皮风格等不同风格的设计元素融入其中,让这些服装在搭配方式上出现了无限多的可能性。

十、商务风格

(一) 风格综述

商务风格是一种将传统商务装休闲化设计的风格,传统的商务装通常是千人一面的西装、领带、公文包的标准形象,具体到几粒扣子、几个口袋以及袖口长度等都有严格的规定。在商务活动频繁的今天,人们开始厌倦以往严谨的西装领带的形象,因而商务装休闲化的风潮风起云涌。干练中透出轻松、自信和活力是当今商务男装的整体风格,商务风格服装讲究静与动的合理结合,款式多样,款型上趋于简单和流线型,在细节、面料和色彩的选择与处理上体现着装者的活力、自信与良好品位。商务风格服装大量使用自然沉稳的色彩,如典雅的鹅黄、率性的橙色、中性的咖啡色等,或者简洁的黑白色中跳跃着明快的彩色色块,充满动感与和谐统一。面料也经常会选用正统中略带休闲感觉的面料。

(二) 细节特征

商务风格服装在细节的处理上更加具有亲和力,多借鉴优雅风格和经典风格的细节设计,同时加入休闲时尚的设计元素,比如略带奶油色调的条纹衬衣、黑白相间的细色小格子衬衣,两粒扣的西装,压了沉静花纹的黑色真皮外衣,款式简洁,线条修长,感觉坚毅沉稳又具有一种活力,行动间所散发出的自信和意气风发除了在商务活动中给人亲切的好感,也代表了公司企业的精英形象。

(三) 代表性大师或品牌简析

德国品牌波士(HUGO BOSS)是商务风格的典型代表。以严谨缜密著称的德国波士把品牌的风格定位于“任性却不出位,感性却不张扬,为成功人士塑造专业形象”,这一风格非常符合在职场奋斗的男士形象。由于波士品牌在1923年以生产工作服、防水服装、雨衣及制服起家,其设计风格一开始就非常男性化。尽管从1972年起波士正式开始涉足时装,但一直秉承其一贯的设计风格,不论是服装,皮具还是眼镜,都以高级商务人士中潮流触角敏锐的男士为主,品位超凡、严谨体面。

第四节 其他服装风格



图9-9 都市风格服装
利落时尚，具有时代感

从造型角度划分，除了上述主要服装风格以外，还有在市民语汇中使用频率不高的其他服装风格。作为学习服装设计的学生，应对此有所了解。以下是对这些服装风格的简要概述。

一、都市风格

都市风格是与田园风格相对立的服装风格。都市风格与大都市建筑、道路等现代化景观以及快节奏的生活方式相呼应，造型简洁，直线结构较多，线条利落，讲究服装的机能性，富有时代感，色彩多用黑、白、灰等色系，面料考究，如精纺毛料、呢绒等（图9-9，彩图9-9）。

二、田园风格

田园风格是把设计的触角伸向广袤的大自然和悠闲自由的乡村生活方式，从中吸取灵感，用服装来表现大自然超脱恬静的无穷魅力。田园风格的服装基本不需要繁琐的装饰和人为的夸张，崇尚自然，廓形随意，线条宽松，以自然界中花草树木等的自然本色为主，如白色、本白、绿色、栗色、咖啡色等。面料以天然纤维为主，富有肌理效果，手感较好（图9-10，彩图9-10）。

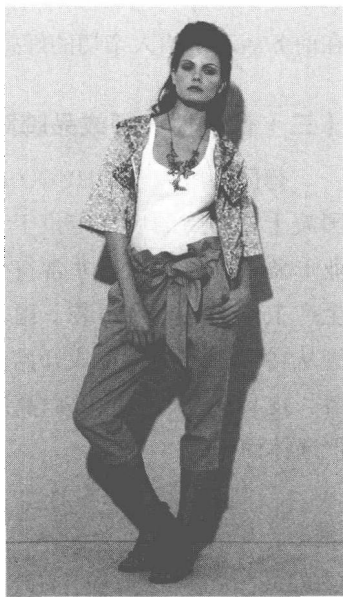


图9-10 田园风格服装

三、硬朗风格

硬朗风格的线形挺拔、简练，直线居多，弧线极少，面造型和体造型较多，面造型较大，零部件

较为夸张,装饰极少。材料比较厚实硬挺。

硬朗风格的代表大师有皮尔·卡丹(Pierre Cardin)、三宅一生(Issey Miyake)等。皮尔·卡丹的设计善用硬朗的设计元素,塑造具有未来性的服装,三宅一生的设计则通过工艺手段,讲究服装材料的美感(图9-11,彩图9-11)。

四、舒展风格

舒展风格服装线造型多,线条长而柔软,以垂直线和曲线居多,细褶多,面造型多而体造型很少,装饰少而细致,零部件比较隐蔽或平整。材料柔软且悬垂性强。

舒展风格的代表大师有法国的尼娜·里奇(Nina Ricci)和意大利的瓦伦蒂诺(Valentino)(图9-12,彩图9-12)。

五、严谨风格

严谨风格的服装总体看横向尺寸小,垂直尺寸随意,以面造型为主,线造型用得不多,线形简练,弧线居多,结构紧身体,大都经过归拔处理,设计精致,讲究细部处理。零部件种类齐备、服饰配套到位。材料精致、富有弹性。

严谨风格的代表大师有伊夫·圣·洛朗(Yves Saint Laurent)。他的设计没有坚挺的外形或过于复杂的裁剪,主要依赖于恰当的线条和精致面料的使用,款式简洁实用,高雅大方,经常使用粉红色、紫色、宝石蓝等色彩(图9-13,彩图9-13)。

六、松散风格

松散风格的服装多用体造型和面造型结合,



图9-11 硬朗风格服装



图9-12 舒展风格服装

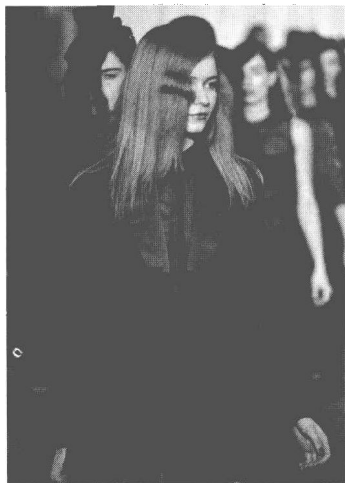


图9-13 严谨风格服装



图9-14 松散风格服装

A型或O型廓形居多，造型自然宽大，线条多而曲折，装饰较为随意，零部件外露。材料粗糙疏松。对于平面构成和直线裁剪，松散风格的服装反其道而行之，不使用塑造立体曲线的省道，把衣服做得宽大一点，把身体从既成的禁锢中解放出来，强调直线所具有的大气和大方。面料无论冬夏都使用棉织物，而且不要里子，把鲜艳的原色组合在一起。

松散风格的代表大师以日本设计师居多，如川久保玲（图9-14，彩图9-14）。



图9-15 华丽风格服装

七、华丽风格

华丽风格的服装多采用点造型和体造型的结合，上下装比例变化大，简繁对比鲜明，节奏感强，线形曲折多变，零部件复杂，装饰较多，对比因素夸张，材料光艳。

华丽风格的代表大师有克里斯汀·迪奥（Christian Dior）、高田贤三（Kenzo）等。迪奥服装的华丽往往依靠造型来体现，是宫廷式的华丽。高田贤三则依靠色彩在服装中体现市民式的华丽（图9-15，彩图9-15）。

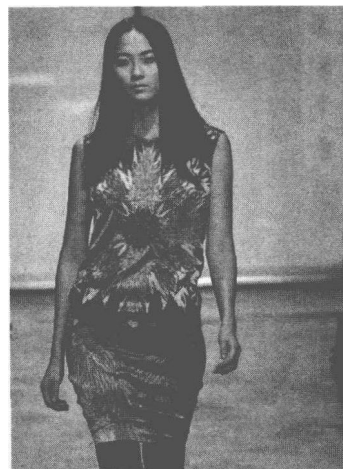


图9-16 简洁风格服装

八、简洁风格

简洁风格的服装线形流畅自然，结构合体，整体造型上呈直线形，零部件较少且布局新颖别致，强调面感造型，基本不用体造型，对比减弱，材料适用面广。

意大利的乔治·阿玛尼（Giorgio Armani）既是经典风格的代表大师，同时又是简洁风格的代表大师（图9-16，彩图9-16）。

九、繁复风格

繁复风格的服装较多使用体造型、点造型，线形以短、硬居多，分割线复杂，局部造型多变而琐碎，设计元素对立，附件多，装饰复杂，多使用硬性和反光材料。

繁复风格的代表大师有法国的让·路易·谢瑞(Jean Louis Scherrer)和素有“时装界坏小子”之称的让·保罗·戈尔捷(Jean Paul Gaultier Couture)(图9-17, 彩图9-17)。



图9-17 繁复风格服装

十、浪漫风格

浪漫风格服装的特点是华丽优雅、柔和轻盈，容易让人产生幻想，造型精致奇特，局部处理别致细腻，常采用各种边饰、带子、珠子等，色彩变换扑朔迷离，用料多为柔软透明、飘逸潇洒、悬垂性好的服装材料。

浪漫风格的典型设计师有意大利的瓦伦蒂诺(Valentino)、法国的尼娜·里奇(NINA RICCI)(图9-18, 彩图9-18)。



图9-18 浪漫风格服装

本章小结

一个服装品牌或一组服装产品，如果没有自己独特的风格与个性的设计，就像一个没有主题的故事，很难有感染人、吸引人的魅力。在服装产品设计中尤其是在品牌服装产品设计中，追求风格比追求时尚更重要，不仅要迎合时尚潮流，更要考虑自己独特的风格。没有个性的设计、没有风格的产品，很难在众多同类产品中脱颖而出。而且，服装企业都有自己的产品风格定位，这是每一季度服装产品设计的重要依据。因此，服装设计师要了解常用的服装风格，掌握影响服装风格的表现要素以及不同风格服装的造型、色彩、面料选用、常见品类与搭配方式等。本章就从这些方面对各种服装风格作了分析介绍。

思考与练习

1. 在品牌服装设计中，划分服装风格有何实际意义？
2. 从主要服装风格中选择你最喜欢的一种，设计一组服装，要求不少于10套，设计品种在3种以上。
3. 从主要服装风格中所评述的代表性大师中任选一位，根据其作品风格重新设计一款服装，并尝试用初级实物来表现。

第十章

服装设计完成程序

第一节 服装设计的实现流程

一、分析设计要求

设计任务可来源于服装设计大赛的征稿、服装公司的设计任务、团体或个人定制服装等。设计者必须弄清设计任务的真正含义，对设计要求的分析包括设计范围、具体工作量、服装种类、季节、面料、价格、日期等等，如果是为某个品牌进行设计，还要弄清这个品牌的背景和风格等情况。如果是单位制服设计，就需要分析需求单位的形象材料，包括其文化背景、精神倡导、企业标志、形象色、标志语、文字和图标等一切与形象相关的材料。对各个岗位的岗位要求和职工操作要求要烂熟于心，如是特殊岗位的，需分析其工作环境特殊性和特殊要求，以便最大限度满足工作需要。

通常可以将对设计要求的分析归纳为关键元素、情境元素和干扰元素等几种。关键元素是对服装本身的要求，是设计要点；情境元素是与服装相关的环境、场合、背景等；干扰元素是影响到服装设计的其他因素，比如完成期限、价格等。

二、研究收集资料

在研究收集资料阶段，设计师主要做的工作包括市场调研、查阅相关资料、研究流行趋势、寻找设计创新点、发掘设计灵感等。在接到设计任务后，设计师要尽可能多地查找相关资料，并且对这些资料进行研究，并尝试从中寻找创新点。对于品牌公司的服装设计，不管公司大小，对流行趋势的关注是非常重要的，设计师要对每季的流行进行分析提炼，从中找出适合本公司产品的流行内容，在收集资料的过程中，市场调研也是不可缺少的途径之一，充足准确的市场调研信息是正确把握设计方向的基础。

三、设计灵感构思

构思是指孕育设计作品过程中所进行的思维活动。构思必须在明确设计指令的前提下进行，否则将是无源之水。构思是设计过程中的最重要环节，构思的好坏直接影响设计作品的好坏。构思包括确定服装的造型与色彩、选择合适

的面料与辅料、考虑对应的结构与工艺、设想样衣的穿着效果等，在大脑中完成一件新装生成所需要的一切。构思通常是以草图方案记录下来，然后经过认真筛选确定所需要的设计进行深入设计。

四、完成设计图稿

设计图稿即设计构思的图形化。图形化是指将构思好的服装样式用绘画形式表现出来，这里的图形既可以是服装效果图，也可以是服装款式图。服装效果图是指结合服装人物造型表现的、具有较为真实的穿着效果的设计图，具有生动形象的特点。服装款式图是指以服装的展开形式表现的着重二维图形特征的设计图，具有清晰明了的特点。图形化也可包括出具面料小样、绘制工艺细节等内容。

五、制定样衣规格

规格是指服装各部位的尺寸，是服装在结构设计之前必须确定的。规格是一串能左右结构设计的结果的抽象数字，因此，规格最好由设计师确定，只有设计师最清楚想要的设计效果，如果改由其他人员确定，成品可能会出现不是设计师想要的效果。制定规格主要有量体和数据处理两个步骤。量体又叫采寸，是指用软尺测量穿着者各部位的尺寸。无论是个人定制服装，还是团体定制服装，都需要进行量体。按照标准号型批量生产的产品，可以省略量体。数据处理是指对量体尺寸进行归纳分析，根据造型特点确定最终的成品尺寸。量体得到的尺寸一般是净体尺寸，是服装宽松量加放的依据。批量生产的服装要根据国家有关标准做推档处理。

六、结构设计

结构设计俗称打样板，是指根据服装造型和服装规格绘制裁剪图形。绘制时应考虑面料的厚薄、软硬、轻重等特点，结构设计的任务是科学地、艺术地再现款式的风格。由于采用的裁剪方法和实践经验相异，不同的结构设计者对同一个款式图形会得出互有差异的结果，虽然它们可以做到不缺一个零部件，但是其服装味道可能各不相同。这是需要花大力气的重要环节。结构设计又叫打板，我们通常所说的板型不好，指的就是这个环节有问题。

七、制作坯样

坯样是指用代用材料试制的初级样衣，板型制好以后，为了确保成衣的质量，往往先将按照结构设计的结果裁好的衣片进行假缝处理。所谓假缝是指用手工针法或衣车大针迹将服装缝合成便于拆开的状态，以便发现结构设计中的不合理之处，便于处理。坯样主要解决的问题是结构在空间状态的合理性和美观性。

八、试衣

试衣是指在服装制作过程中及制成后的试穿环节。这一步骤的试衣是指完成坯样后的首次试衣。试衣有两种形式，一种是在模特架上试穿，另一种是用真人试穿。应尽可能选择与样衣尺寸相近的模特架或者选择结构尺寸一致的真人试穿，个人定制服装则由其本人试穿。试衣的主要目的是寻找服装与人体的不合体性，试衣过程中要进行样衣分析，通过分析样衣，看选料是否正确，造型是否理想，板型是否合理、成本是否合适等。一经发现不妥之处，必须拆开缝线及时修正。修改后还做成坯样再试穿，试衣可以多次反复进行，直到达到预想的效果。

九、裁剪

根据坯样的结果对纸样进行修正以后就可以进行裁剪了，在用面料正式裁剪之前，应对面料进行预处理。首先要检查面料的外观质量，看有没有疵点及倒顺毛等等。然后要进行预缩水处理，尤其是缩水率较大的天然纤维面料更应如此。随后还要作熨烫试验，检查其受热情况和与粘合衬配伍情况等。必要时还应作清洁处理、表面肌理处理或印花处理等。面料的准备工作做好以后，就可以在面料上正式裁剪了。如果是单件定制服装，留出必要的缝份就可以了，单件服装成型后就是成衣；但如果是批量生产，此时的裁剪在一些可能需要再次修正的部位仍然应该放足缝份。

十、缝制

这里的缝制是指实样的缝制。实样是经过上述程序并经过正式缝合之后最终完成的样衣。此时的工艺要求很高，应该说样衣的工艺要求是所有同品种服装中做

工最精细的。因为实样是批量生产服装的技术参照标准，如果稍有疏忽，便可能在批量生产中产生残次现象，造成生产损失。实样制作过程中允许再次假缝试衣和修正。这里还包括熨烫、钉钮、套结等必需的工艺流程。

十一、完成

上述工艺流程完成以后，还要对样衣进行必要的修整和质检，钉上样衣标签，整理制作文件。当实样按预想效果完成以后，设计阶段才算正式结束。接下去的工作可分别交给生产部门和销售部门去完成。

第二节 服装设计的实现工具

一、传统实现工具

（一）美术类工具

美术类工具主要包括笔、纸、颜料以及画板、调色盒、水壶、刀片、尺子、橡皮等工具。

笔的种类有很多，有毛笔、彩色水笔、彩色铅笔、马克笔、蘸水笔、细钢笔、炭画笔、粉彩笔、铅笔、蜡笔（油画棒）等。笔的表现效果和用途不同，比如毛笔主要用于平涂或渲染颜料；马克笔色彩透明干净，两色重叠可产生复色，侧重于大效果的描绘，绘制速度快，画面现代感强；而蜡笔（油画棒）具有油性和蜡性，不易与其他颜料融合，特别适合于表现毛线和纱线等粗纤维织物的质感。

纸主要有卡纸、素描纸、网点贴纸和色贴纸等。卡纸硬挺，吸水性差，适合用水粉、水彩等表现，色卡表面丰富的肌理效果可帮助更好表现服装面料质感，卡纸有白卡、黑卡、色卡等。素描纸特别适合铅笔、炭笔和彩粉笔的表现。网点贴纸和色贴纸颜色多样，一面对色，一面有胶，可以做服装上剪贴形成的表现材料。

常用颜料主要有水彩颜料和水粉颜料，有时也要用到丙烯颜料。水彩颜料色彩薄而透明，覆盖力差，上色不能太厚或太干，最适合表现轻薄面料。水粉颜料无透明感，覆盖力强，加水时要控制水分。丙烯颜料具有介于水粉颜料和油画颜料之间的表现效果。

（二）制作类工具

制作类工具主要包括结构制图、样板制作工具以及服装缝制工具。

结构制图工具和样板制作工具包括铅笔、橡皮、尺子、点线器、锥子、剪刀、刀眼钳、打洞器、人台、压料铁、绘图纸、冲头、胶带、订书机、夹子、橡皮图章、号码图章、样板边章、白坯布等。

制图用铅笔一般采用2H、HB、2B铅笔，要求画线细而清晰，不可以用圆珠笔、钢笔来制图。

即使是专业样板师，有时也会画错线，备一块橡皮十分必要，一般用白橡皮。

制图常用的尺子有直尺、角尺、皮尺、六字尺、弧线尺、曲线尺、量角器、放码尺等，宜用有机玻璃制作的尺，因为有机玻璃尺透明，制图线可以不被遮挡，刻度清楚，伸缩率小，准确性强。在生产样板的制作过程中有时还需要用到各种不同长度的钢尺，生产样板的直线部位用钢尺压住，再用剖刀割，既快又准。

点线器又叫描盘，是在样板和衣片上做标记的工具，也能够将一定厚度的纸样

描绘到另一层纸上,通过齿轮在线迹上滚动来复制样板。

锥子是在制板时用来扎孔的定位工具,如袋位、省位、褶位的定位等。

制板的剪刀应选择缝纫专用的剪刀,有24 cm、28cm和30cm等几种规格,剪样板和剪面料的剪刀要分开使用。

刀眼钳用来在缝头上打对位记号,切口应准确。打洞器(打孔器)用来在样板上打洞,便于穿吊收藏样板。

压料铁是用来压料子、纸样及样板用的工具。

人台为半身或全身的人体模架,主要用于试穿样衣,以便更好地校正基准样板。打制样板的纸张要求光洁、平整、坚韧、伸缩率小。

常用的裁剪样板纸有较软的牛皮纸、较硬的裱卡纸及黄板纸,小样板(净样板)因使用频繁容易磨损、变形,要求更耐磨、结实,应根据使用场合的不同,除了选用质地坚硬的纸板外,有时还需用水砂布等材料制作。

胶带用作包裹样板四周的边缘,防止样板在使用中磨损,应选用薄而有韧性、透明的胶带,以减少厚度。

订书机用作多片样板之间的钉合。

夹子用于固定多层样板,防止样板移动。

橡皮图章用在样板上标明款式大、中、小号规格等,橡皮图章标出的字体应大小一致、清晰、规范。

号码图章常选用中号号码,用作在样板上标明型号、货号、款式号等。

样板边章用作在样板四周边缘处加注,以标明样板已复核准确,不得更改。

设计初学者还会用到大量白坯布,用来制作样衣或坯样。

服装制作中缝制工具包括各种裁剪机械、粘合机械以及各种缝纫机械。缝纫机是必不可少的最普通最常用的缝纫工具,即使单件服装制作没有缝纫机也是没法完成的。缝纫机有平缝机、链缝机、包缝机、绷缝机,还有各种专用缝纫机、装饰用缝纫机、特种缝纫机等。每种缝纫机根据用途、性能又包含了许多具体的种类,比如专用缝纫机中套结机、钉扣机、锁眼机、暗缝机等,设计初学者要通过对服装机械课程的学习,了解和掌握各种缝制工具的使用技巧。此外还有一些配套的小工具,比如缝纫机的梭芯梭壳、线剪、画粉、各种压脚、各种颜色的缝纫线等。烫台、熨斗等也是必要的工具。

二、数码实现工具

(一) 硬件类工具

服装CAD系统是服装设计数码类主要工具,CAD就是“Computer Aided Design”的缩写,意思就是计算机辅助设计。服装CAD就是计算机辅助服装设计,

一般包括款式设计、出样、放码、排料等。让设计师在屏幕上设计服装款式和衣片,计算机中可存储大量的款式和花样供设计师选择和修改,设计过程可大为简化。服装CAD系统由硬件和软件两部分组成。服装CAD硬件系统一般包括以下几项:

数字化读入设备:相当于扫描仪。专用扫描仪用来扫描款式效果图或面料。数字化纸样读入仪用来读取手工绘制的纸样。

电脑:数字化系统最基本的硬件,包括主机和显示器。

输出设备:打印机、绘图仪或自动切割机。打印机把设计好的款式效果图或者缩小比例的纸样图、放码图、排料图打印出来,一般彩色打印机就可完成打印款式效果图,打印纸样则需要90cm以上幅宽的纸样打印机。绘图仪把做好的纸样或者放好码的纸样或者排料图,按照1:1的比例或需要的比例绘制出来。自动切割机把做好的纸样按照1:1的比例或需要的比例用硬纸板自动切割出来。

此外,硬件类工具还包括普通扫描仪、数码相机、复印机、手写板等。

(二) 软件类工具

服装设计中常用的软件类工具有服装CAD、Photoshop、Painter、CorelDraw、Illustrator等。

服装CAD软件从功能上来分一般包括以下几项:服装款式设计系统用于服装面料的设计以及服装款式的设计;服装纸样设计系统用于绘制结构图、生成纸样、加放缝份、标注标记等;服装样片推码系统用于由单号型纸样生成系统多号型纸样;服装样片排料系统用于设置门幅、缩水率等面料信息,进行样片的模拟排料,确定排料方案。

Photoshop是一款位图软件,是位图设计市场的主流软件,主要用于位图修改和设计,几乎是每个设计者的必备软件。Photoshop主要适用于服装效果图绘制和图案设计以及用于服装设计上色彩效果,比如粗细线的处理、色调、阴影等等。

Painter跟Photoshop的功能类似,只是画笔功能多一些,几乎拥有我们日常生活中能见到的所有画笔,其手写板的笔和真的笔感觉差不多,主要适用于插画绘制和服装效果图绘制,并且效果还不错。一般使用Painter跟Photoshop这两个软件都配合手写板,方便快捷。

CorelDraw是一款矢量排版软件,本来是一款地地道道的报纸排版软件,在服装设计中,用于服装款式图绘制也具有不错的效果。

Illustrator也是一款矢量软件,在服装设计上能用到,但不是很多,主要用于绘制服装款式图。Illustrator功能强大,在颜色及图案的处理方面远远胜于我们日常所见到的其他矢量软件,针对这个软件而言,还是在视觉传达专业比较适用。

第三节 服装设计稿的完成

在设计完成过程中，图形化环节一般是以设计稿的形式表现的。根据不同用途，设计稿的内容和形式也不尽相同，设计稿可以分为完整型设计稿和简略型设计稿。

一、完整型设计稿

完整型设计稿是指用于企业以外的非常正规的设计稿，如外面的设计任务、参赛效果图、投标效果图等。

完整型设计稿的基本完成程序和要求如下：

1. 构思

在设计指令明确的前提下进行构思是设计的第一步。构思可用草图形式记录下来，应该在一定的时间内进行大量的构思，构思越多，越容易出结果，把在脑海中闪现的设计方案全部迅速地记录下来，然后在一大堆草图中分析挑选最接近设计指令的构思进行深入化、细致化设计，直至基本完成整个设计。

2. 人物造型

在基本完成整个设计的前提下，选择适合表现该设计的人物造型。一般是理想化的服装模特形象，模特的动态、举止、神态都要与服装内容相符合，活泼的服装选择活泼的人物造型，严谨的服装选择严肃的人物造型。在画人物造型之前，要先根据设计构思进行构图，如果是单套服装，一般放在画面中间，如果是系列服装，则要考虑每个人物在画面上的位置以及单个人物之间的关联性，不可以太靠近，也避免拉开太远，过近会使画面拥挤不大气，过远会使画面上的人物互不相干。如果是先画好人物造型再进行设计构思，就会使服装设计因受到人物动态的约束而限制某些服装造型的出现。例如双腿并拢、双手垂放的动态难以让人产生飘逸灵动的设计构思。

3. 着装效果

确定人物造型以后，还要将基本完成的设计构思“穿”到人物造型上。此时，既要注意一定的穿着效果，包括服装的动感、面料的质感等，又要考虑一定的艺术效果，包括绘画方法与技巧、绘画材料与装裱等等。另外，还要根据纸面

上的着装情况,对设计构思进行适当的修改。这是设计稿中相当重要的部分,设计稿的水平高低很大程度上取决于着装效果图的好坏,着装效果图是设计的首次亮相,着装效果图画得好,可以很好地表达设计构思,在视觉上美化设计,从而打动观者的心。

4. 背面造型

由于画面是二维空间,不可能在一个人物上表现出服装的正反面造型,效果图一般是画正面人物,而背面造型对于服装又相当重要,有时甚至是整套服装设计重点,因此为了完整地表达设计,完成人物着装以后,还要画出服装的背面造型。背面图一般画在效果图的边上。一般情况下,背面效果图采用单线形式,但是为了追求美感,也可以适当地画上一点投影或打框等。

5. 细节表现

由于篇幅的关系,服装效果图上不可能将某些款式中的细节全部表达清楚而不影响画面效果。例如,在16开大小的效果图上,很难使一件纱质上衣的领子画完四道缉线后依然看上去轻薄飘逸,一个电脑绣花图案也很难在芝麻大小的面积里面表达清楚,这就需要用适当的表达方法画出。一般是在画面中用细直线标出细节部分,在设计稿的相应部位放大画出,放大图一般用细线圈住。

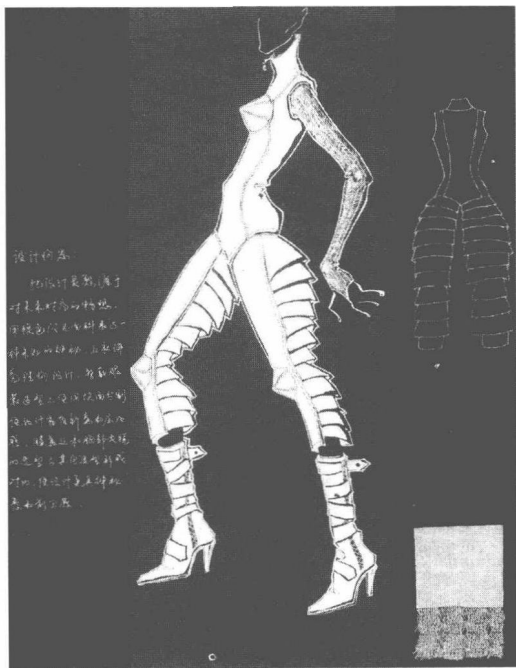


图10-1 完整型设计稿

6. 文字说明

通常情况下,一幅完整的设计稿离不开文字说明。有些内容是无法用图形表达的,如设计主题、工艺要求、面料要求、规格尺寸等内容只能用文字表达。这里还包括配色方案、面料小样等等。对文字部分的处理切不可随意涂写,草率从事,应该精心安排,让观者有赏心悦目之感,否则文字说明会影响画面效果。

完整型设计稿的格式如图10-1。

二、简略型设计稿

简略型设计稿是指用于企业内部的设计稿。这类设计稿一般不过于强调形式感，更注意实用性和可操作性，要求设计稿清晰、具体、严谨、规范。企业内部的设计稿是为生产提供技术依据，通常会省略带有一定迷惑作用的效果图，同时因为设计者也有机会解释设计意图，相对于企业以外的设计稿而言，艺术效果要简化得多。

简略型设计稿的基本完成程序和要求如下：

1. 构思

简略型设计稿的构思同样根据设计指令进行。根据服装的品种、品牌、销售市场、面料等情况进行大量构思，从中选出一个最成熟的构思进行深入设计。一般情况下，企业内部下达的设计指令中，对设计有较多的限定，所以可自由发挥的成分比较少。

2. 款式图

这里的设计款式图一般是用平面造型图而不是用效果图来表现的，造型用单线、展开的形式来表现，不强调人物着装效果。要求服装各部位比例正确，款式图包括大小一致的正、反面款式。各公司对款式图的画法要求不一致，一般是左右两部分全部画完整，但是对于对称的服装有的公司只画一半，然后在前中或后中画一条直线代表以此形成对称。

3. 细节表现

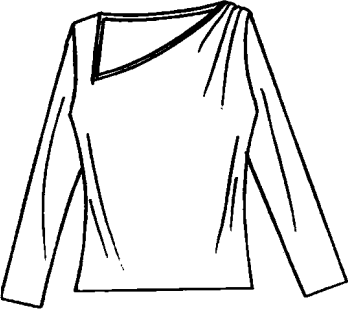
由于这类设计稿被选中以后可能直接用于打样或生产，所以细节的表现更要求细致精确，无法用文字说清的工艺要点也可以在此用图示表现。细节表现要注意秩序的合理性，不可因为降低了形式感的要求而凌乱不堪，因为公司的设计稿都是要进行编号入档的，以备需要的时候翻查。

4. 文字说明

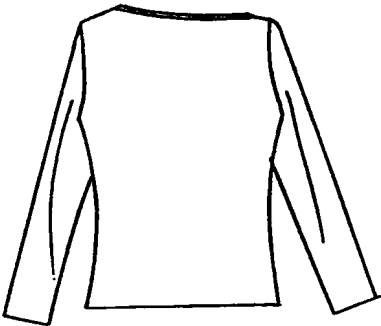
这里的文字说明比用于企业外部的设计稿更详细具体，更符合本企业制定的技术规范。虽然可以省略设计主题等花哨内容，但是工艺程序、规格尺寸、材料指定等内容却是来不得半点含糊。在一些小型服装企业，甚至要写明推档规格、面料计算、辅料种类和生产流程等等。类似于完整的生产订单。

简略型设计稿的格式如图10-2。

_____公司设计稿												
品牌名称		适用季节		确认签名								
款式编号		总款号		确认日期								



正面



背面

M号（38）成衣主要规格（cm）												
衣长	肩宽	胸围	袖长	袖口	腰围	下摆	腰围	臀围	裤长	裙长	脚口	裙摆
主要面料		贴样		辅助面料			贴样				姓名	日期
								首席设计				
								助理设计				
								样板师				
								样衣师				
备注												

图10-2 简略型设计稿

第四节 服装设计的形式

一、款式为先的设计

款式为先的设计即先进行服装的款式设计,然后再为设计寻找最为满意的面料。这是一种“找米下锅”让面料服从于设计的形式,通常院校的学生多采用这种设计形式。

款式为先的设计因为没有面料的限定,“天高任鸟飞”,设计思维可以任意驰骋,设计师可以充分发挥想象力,自由自在地对造型和色彩进行搭配组合,因此容易创造出构思大胆、款式新颖的服装。但是,为了寻找到与想象中的效果一致的面料,设计师常常要用去比设计还要多的时间和精力,而且往往还会找不到预想中的面料,因而不得不委曲求全地改变设计或使用替代面料。这样就会出现费时费工的结果,所以采用款式为先的设计方式,其前提是设计师必须对面料市场较为熟悉。

在这种设计形式中,面料的寻找是一个重要的问题。设计师可以自己面料公司或者面料市场寻找所需面料,然后将面料小样剪回或者直接将所需面料买回。对于常见设计来说,面料的寻找相对比较容易,但是对于设计独特的创意服装来说,可能难以找到正好适合的面料,在这种情况下,设计师通常都是选用风格相近的面料代替预想中的面料,或者将买回的面料进行面料再造,如面料肌理效果的处理、重新染色或者绘制图案等。然后设计师将这些经过再造的面料重新整合并适当调整设计,许多创意服装设计都是这样完成的,很多时候面料的再造是一个获取所需面料的重要途径。

二、面料为先的设计

面料为先的设计指的是先有面料再根据面料进行设计,也就是让设计来配合面料。这是一种“看菜吃饭”、“量体裁衣”的做法,通常企业的设计师较多采用这种设计形式。

面料为先的设计优点是比较利落快捷、方便实在,设计的针对性比较明确,设计师只需掌握各种面料的性能特征即可进行设计,可以省去寻找面料的麻烦,从而节省大量的时间和精力。但是先有面料意味着对设计的限定,每一种面料的背后包含着相应的造型,因此极大程度上限制了设计的自由发挥,设计师只能根据给定材料选择适合的款式。例如,给定的面料是厚形粗纺面料,那么一般用来设计冬装,而且款式要大气简洁,风格要洒脱粗犷;如果给定的是雪纺纱,那么一般就会考虑

设计夏装，款式可以比较花哨飘逸、风格细腻柔和；如果是精纺华达呢，则一般会用来做职业女套装。这种设计形式中，设计师要学会对普通面料进行创新设计，抛开常规思维的限制，否则设计就会过于格式化、死板化。

三、款式与面料并重的设计


为了避免上述两种设计的缺点，现代服装设计经常是上述两种设计方式并用。在接到设计任务以后，设计师一般是边进行构思边跑面料市场，或者从面料中寻找灵感，或者根据设计构思寻找面料，在这个过程中不断对面料的选择和款式的设计进行调整，使得设计和面料能够找到一个最佳切合点，从而使设计达到理想效果。在这种设计形式中，设计师可以将已有面料进行筛选，为了避免面料对设计的限制，设计师可以尝试对已有面料进行再造，还可以在脑海中联想与之相关的面料运用在设计中，等设计稿完成以后再去寻找相关面料，使设计在面料普通的情况下能够富有新意。对于已有的新颖时髦的面料，设计师要在尽可能保持面料本身特色的基础上进行设计，使设计首先能够在面料上胜人一筹，然后再考虑对服装款式的创新设计。

本章小结

本章从服装设计的实现流程、服装设计的实现工具、服装设计稿的完成以及服装设计的形式几方面系统讲了服装设计完成程序，对这部分内容的了解掌握对学设计的人来说非常重要。作为设计师，应该知道做到哪一步才算设计完成，在具体设计过程中应该做哪些工作，不同的工作分别用什么工具表现或完成，设计稿包含哪些内容才能让旁观者充分了解自己的设计，什么样的设计表达才能通过结构设计师和样衣师的工作完整体现自己的设计意图，让学习设计者充分掌握这些内容是本章的目的所在。

思考与练习

1. 设计构思如何表达？设计构思的表达在工业化服装生产中意味着什么？
2. 运用设计的三种形式分别设计三款实用女装，设计手法和其他因素不限。
3. 自拟题目完成完整型设计稿与简略型设计稿各一份，并从实用的角度进行分析。



第十一章 服饰图案设计

（一）统一性

统一性是所有艺术形式都要遵循的原则之一。作为服装上装饰艺术的图案也要求图案本身形状、色彩、材质的统一，同时还要求与服装、人体以及环境的统一。不同素材、不同形式、不同色彩的图案在服装上形成不同的装饰风格和艺术美感，服饰图案在进行设计时要力求与着装者的内在美和服装的外在美形成统一，相辅相成。同时也要与穿着场合和穿着时间相统一，还要注意图案形成的时代感，同造型、色彩、材料一起构成服饰整体的时代特征。

（二）工艺性

工艺性也是服饰图案所具有的特点。服饰图案虽然在设计时往往是绘在纸上，但是最终在服装上的表现是通过不同的工艺实现的。因而在设计时必须考虑工艺的特性和制约，使图案能体现工艺之所长而避工艺之所短，通过最佳的表现形式来体现设计目的和要求。工艺制作往往对图案会有很大的制约性，但同时又对设计起到充实和发展的作用，它往往能超越纸面效果，在制作过程中出现意想不到的表现形式。如蜡染中的偶然性冰纹、手绘过程中类似泼墨的自然形态等。这些效果不是画出来的或者在绘画过程中根本想不到，完全是依靠制作工艺的特点形成的。

（三）从属性

服饰图案是依附于服装对其进行装饰的，所以相对于服装整体而言，它具有从属性，图案素材的选择、装饰的部位、表现形式和工艺手法都要服从于服装的整体造型与风格，根据服装款式的特点和服用对象的需要而定。服饰图案脱离了服装及配件，则无法显示它的审美价值和经济价值。

同时服饰图案还要从属于材料和工艺的制约。各种原材料有不同的质地和性能，可以产生不同的效果。服饰图案既要符合原材料的特点，又要利用和发挥原材料的优势。

服饰图案虽然处于服装的从属地位，但并不代表它不重要，服饰图案的运用可以提升服装的品质，加强服装的审美功能，还可以掩饰人体缺陷。

（四）审美性

服饰图案是服装上重要的装饰元素构成，装饰的目的就是为了美观，图案本身的形式美、色彩美、韵律美以及比例美等都可以加强服装的审美性，给人以视觉上的美感。此外，图案与服装整体的统一美或者与着装者的个人因素、环境因素所形成的协调美，都是图案的审美内容。

第二节 服饰图案的分类

一、按图案形态分

按图案形态分，图案可分为具象图案和抽象图案。具象图案是对已有的具体形象的变形和概括，具象图案让人一眼就能看出其变化原型，如花卉、动物、人物等，相对比较直观；抽象型图案是以平面构成原理及简单的几何型为基础，在服装上传达了一种抽象理念和美学形式，相对具象图案而言，它更注重感觉的东西，只可意会不可言传，但运用得当却能让人感觉到某种强烈的震撼力。平面的图案配以恰当的表现形式出现在服装上就会具有某种立体形式（图11-1）。

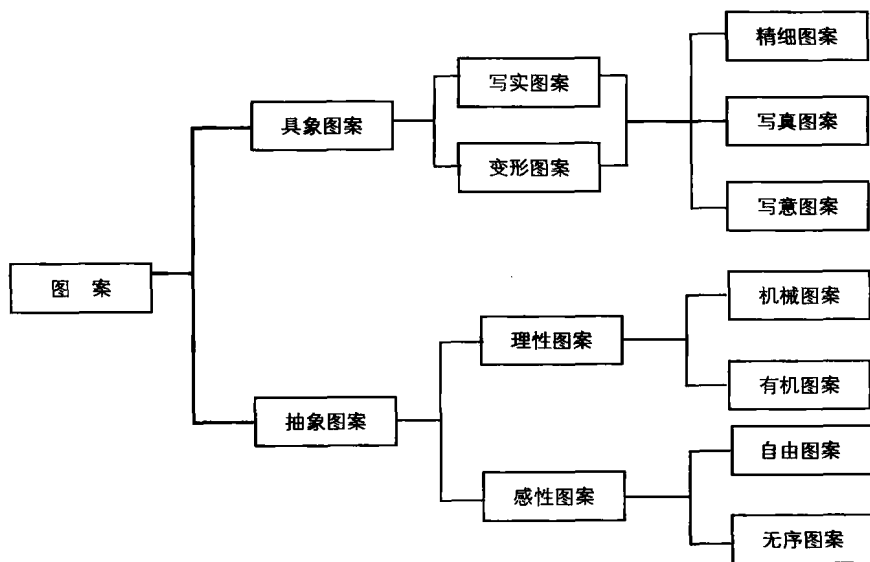


图11-1 图案按形态分类

二、按构图形式分

同基本图案形式一样，服饰图案也有单独形式和连续形式之分；单独形式的纹样分为单独纹样和适合纹样，单独形式的纹样有填充、点缀的作用，多用在边角、领口、肩部等。单独纹样比较独立、形式活泼；适合纹样比较规整、大方。

连续纹样根据其特点不同，在服装上的应用也不同。二方连续纹样多用于服装的边饰，如袖口、领边、底摆、脚口等；四方连续纹样常用于面料的染织纹样设计。

三、按工艺特点分

图案按工艺特点可分为印染图案、编结图案、刺绣图案、金属图案、珠片图案等。因为工艺特点的不同,所表现的服饰图案会有截然不同的特点,即使是完全相同的图案,采用不同的工艺手法,也会在服装上表现出不同的风格。因此,要对不同的工艺手法进行区分、了解,使不同工艺表现的图案服从于不同风格的服装要求。

四、按构成空间分

按构成空间分,服饰图案可分为平面和立体两种形式。

平面图案是指在平面物体上所表现的各种装饰,如服装及配件所用的面料、通过印染、手绘等平面绘制的手法出现在服装上的图案。平面图案比较端庄整齐,一经形成则比较固定。

立体图案是指出现在服装上的图案具有立体效果。如利用面料制作的立体花、皱褶、蝴蝶结、装饰纽扣等,或者用珠片、金属等在服装上层叠而成的装饰,此外,项链、手镯、耳环等配件类图案都属于立体效果的图案。立体图案的可变性比较强,甚至随着人体的活动可以有所改变,相对比较灵活、有动感。

五、按表现题材分

按表现题材分,服装图案可分为文字图案和图形图案。

文字图案就是以字母、汉字等各国的语言文字的字形为基础,进行各种变形、美化和装饰,文字图案既可以作为一种装饰,又可以表达一种概念,有着丰富的理性内涵。文字图案在服装中以装饰性为主,文字造型可爱,内容简单健康。

图形图案是除文字以外的象形图案,包括花卉图案、动物图案、风景图案、人物图案、几何图案和传统图案等。也有把文字图案和图形图案相结合,使图案设计内容更加层次丰富,内容丰满。

第三节 服饰图案与其他设计要素的关系

一、服饰图案与服装造型的关系

服装造型是整个服装形象的“基础形”，是服装与人体结合的特定空间形式。服装造型在很大程度上限定了服饰图案的形态格局和风格倾向。服饰图案设计就好像作“适合纹样”图案一样，必须接受服装造型的限定，并且以相应的形式去体现其限定性。不同的造型赋予服装不同的特点，服饰图案设计应该根据不同的服装造型在形式上做出相应变化，力求以最贴切的形式融入服装造型的形式格局，与之保持形式意味上的一致倾向。例如，造型宽松的服装，随人体运动的幅度相对大些，可供装饰的面积也大，同时给人以宽大洒脱的感觉，所以服饰图案的构图可以随意奔放些，布局可以疏松宽大些，色彩可以鲜艳明快些。造型紧身修长的服装，可以采用边饰或局部装饰，即使采用整体装饰，其形式格调也倾向于平和适中，尽量使图案形象能够与服装造型乃至人体的结构特点相吻合，以免削弱造型风格中所显露的自然体态的优美韵味。服饰图案还要与服装结构相适合，如装袖服装胸部面积相对较大，图案形式可相对自由，但如果是插肩袖，则一般采用弧形、自由形图案比较协调，如果用直线形如三角形、方形就会感觉紧张、局促。

二、服饰图案与服装色彩的关系

服装色彩对服饰图案也有明显的影响。当服装色彩比较暗淡时，通常会采用比较醒目的图案设计，以打破由于色彩暗淡造成的沉闷感，增加服装的层次感；当服装色彩比较鲜亮时，图案的色彩可以使用鲜亮色或者沉静色，使用鲜亮色可使服装更加亮丽，这在轻快风格和前卫风格服装中经常使用，使用沉静色则会使服装活泼中带一丝稳重。局部装饰或相拼图案可以衬托服装色彩，一般而言，色彩沉稳或者色彩变化少的服装，图案可以多一些，复杂一些，只要图案的位置、数量、大小得当，就可以与服装色彩相互呼应、相得益彰；但是，如果图案的数量多到在服装上整体采用图案，那么由于图案形象如天女散花般满眼皆是，就会使人的视线散开去从而极大减弱服装色彩。图案的色彩、大小以及排列形式带给人不同的视觉冲击，通常色彩单一的服装上经常采用大、密、艳的图案，使得图案能够引导视线，形成装饰中心，在服装上显示出明朗艳丽的视觉效果。否则服装色彩复杂，如果再配以复杂而显眼的服饰图案，那么就会使得整套服装感觉混乱。还有一些图案既能减弱又能加强服装色彩，如彩格图案、彩条图案、花点图案等，根据其图案的不同以及

在服装上不同的运用,对服装色彩会有不同的影响,如色彩鲜艳、条格清晰的彩格图案面料会弱化服装色彩,而用同样的彩条图案经过拼接或局部装饰运用在服装上则可以加强服装色彩。

三、服饰图案与工艺方法的关系

服饰图案虽然在设计时往往绘在纸上,但是最终在服装上的表现是通过不同的工艺实现的。因而在设计时还必须考虑工艺的特性和制约,使图案能体现工艺之所长而避工艺之所短,通过最佳的表现形式来体现设计目的和要求。工艺制作往往对图案会有很大的制约性,图案设计必须符合生产工艺和生产条件及生产技术方面的可行性等要求。图案的整体构思与设计是在工艺技术条件的制约下进行的,不是纯绘画性的表现。同时,有些制作工艺对设计起到充实和发展的作用,它往往能超越纸面效果,在制作过程中出现意想不到的表现形式。比如电脑喷绘图案,它有着其他表现手法不可替代的特点和优越性,相对其他手绘技法,它的表现更细腻真实,可以超写实地表现物象,达到以假乱真的画面效果,因此,对于准备使用此种工艺手法的图案,设计师可以比较随心所欲地进行设计。再比如泡沫印花,印制的织物色泽鲜艳,手感柔软,耐水洗和干洗,特别适用于圆网印花,对于稳定性要求较高的服装设计师可以选用这种图案。还有蜡染中的偶然性冰纹、手绘过程中类似泼墨的自然形态等,这些效果不是画出来的或者在绘画过程中根本想不到,完全是依靠制作工艺的特点形成的。此外,图案设计的实现工艺还要受产品成本的制约,要结合工艺生产上的要求,做到适用于生产。

四、服饰图案与服装面料的关系

服饰图案要从属于服装材料的制约。图案设计出来之后只能算是完成一半,另一半要等图案制作出来才算完成,而能否找到合适的材料是后期制作的关键,只有找到合适的材料,才能按设计制作出想要的图案。各种原材料有不同的质地和性能,可以产生不同的效果。服饰图案设计要与材料相结合,既要符合原材料的特点,又要利用和发挥原材料的优势。比如,相同的颜色用在不同的面料上就有不同的效果,大红色印在呢料上,明度感和纯度感都不高,感觉厚重,而印在锦缎上则会感觉色彩鲜艳、亮度感高,色性偏冷。图案花色是面料的灵魂,有些花色适合用于棉、麻、丝等面料,有些花色则适合于皮革、牛仔面料。图案设计还要考虑颜料、绣线、化学染料等材料条件的影响,在进行服装图案设计时所有材料因素都是要事先考虑的因素。

第四节 服饰图案的表现形式

一、用面料图案表现

用面料现有的图案是图案在服装中运用的最普遍形式。面料中的图案风格，往往会左右着服装的整体风格，或动或静、或清新典雅、或活泼艳丽，均可通过不同图案的面料直接表现出来。不同图案的面料有不同的风格倾向，可以更加有力地把着装者的兴趣、爱好、性格等展现出来，还可以表现出时代、民族、地域性等差异性；而且随性别、年龄和着装场所不同而各有不同。图案布料不仅在其主调上，而且也在配色、材质、纹样的大小、纹样表现的技术等方面影响着着装场合（图11-2、彩图11-1）。

二、用印花形式表现

印花形式表现的图案是指通过各种印花手段，将图案印制在服装的面料上，起到美化服装的装饰作用。它不同于批量的面料印染，而是将图案手工印制在单件服装的裁片上，单色、套色均可，通常是将面料裁好，再将图案印制在需要部位，如旗袍、套装、晚礼服、表演装等。现在经常使用的是丝网印花、泡沫印花、转移印花等。一件普通的服装，通过印花工艺处理，在服饰图案的衬托下，可以具有较为强烈的视觉效果（图11-3、彩图11-2）。

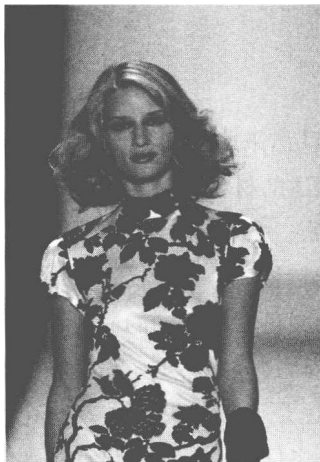


图11-2 印花图案面料是服装中常见的图案形式

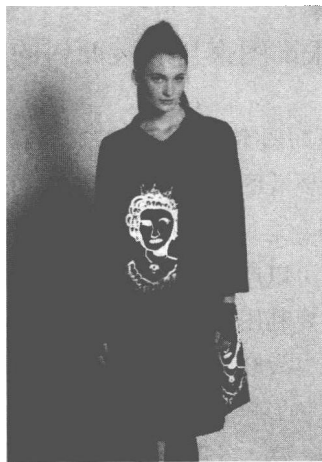


图11-3 印花形式表现的图案在这件服装上形成视觉中心

三、用工艺形式表现

工艺手法包括抽纱、刺绣、编结、包边、镂空、抽褶、缝合线迹等，用工艺形式形成的图案对服装进行美化装饰，可以提高服装的品质和档次。如通过雕绣、网绣、机绣、勾针、挑花、抽丝、针结等工艺手段，使服装具有高雅、华美、精致的艺术品味，尤其是带有手工图案的服装一般都品质较好，价格不菲。某些传统工艺还有针法之分，结合运用不同的针法，可以表现出层次感、虚实感、厚重感、纤细感等不同的风格特点。工艺图案应用于现代服装，为服装的艺术化、高档化提供了广阔的发展空间（图11-4、彩图11-3）。

四、用手绘形式表现

手绘法是指用毛笔或其他工具调合染料在服装上直接把所要的图案画出来，然后经过高温固色定形，使图案固定在服装上。因为基本不受工艺限制，手绘形式相对比较自由，可以根据个人喜好和设计要求画出任意图形。或工笔、或写意、或抽象、或具象，笔到之处皆有独特的韵味，比如可以像写意国画一样在服装上画出山水、花鸟等，也可以画出工笔古代人物。但是手绘的随心所欲、挥洒自如必须以扎实的绘画基本功为基础，否则，可能让人感觉笔法不地道、表现力度不够（图11-5、彩图11-4）。

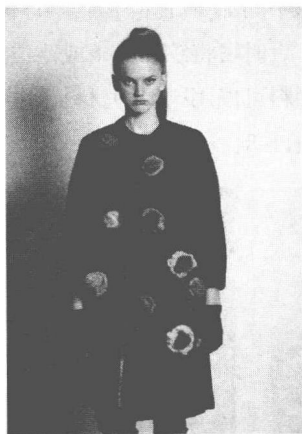


图11-4 编结工艺图案是此款服装的设计特色



图11-5 采用手绘形成的服装图案具有独特的韵味和墨香气息

五、用防染手法表现

用防染手法表现的图案是指通过民间蜡染、扎染手法来形成图案，通过防染手

段在服装上形成图案能使服装具有虚实相映的肌理效果。蜡染一般按照意愿事先选好图案，用染料将图案在面料上画出来，通过层层封蜡将画好的图案封住，然后在需要的地方搓蜡得到不同的蜡纹，最后再去蜡固色，蜡染的图案相对比较规整，主要是体现纹理变化。扎染则是首先按要求将布料用不同的手法扎起来，然后浸在染料里得到不同的纹理图案，扎染的图案往往具有一定的偶然性，也正因此，扎染的图案相对比较抽象灵活（图11-6、彩图11-5）。

六、用服饰配件表现

服饰配件的范围很广，如项链、戒指、手镯、耳环、包带、鞋帽、眼镜、发饰、手套等，将配件的造型依据图案的形式加以排列制作，再配以与服装整体风格相协调的色泽和质地，配件就会成为服装上活动的图案装饰，起到衬托主题、集中视线的作用。与其他手法形成的图案相比，用配件造型表现的图案更加灵活生动（图11-7、彩图11-6）。

七、用拼贴手法表现

用拼贴手法表现图案是指将图案形象剪贴拼接，然后缝制在服装上的表现手法。这种方法效果简洁明朗、整体明快醒目，装饰性强。拼贴是根据构思，利用原材料的性能和色彩，按装饰部位的造型需要剪出图案形状，再拼贴成完整的造型，经过制作缝合在服装上形成服饰图案。拼贴图案有时可用双层面料在中间加少许弹力棉等填料，经锁扣针缝制，再加以装饰线迹，具有浅浮雕的装饰效果。有时可将纹样分条或错位拼贴，使装饰形象更丰富别致。拼贴的面料与服装及饰品的面料可以用同一种材料，也可以用几种材料混合表现。拼贴是童装图案经常用的手法（图11-8、彩图11-7）。



图11-6 服装上的图案使用了蜡染手法

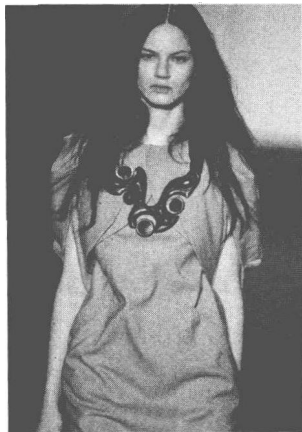


图11-7 项链在服装中当做点缀图案具有特别的装饰效果

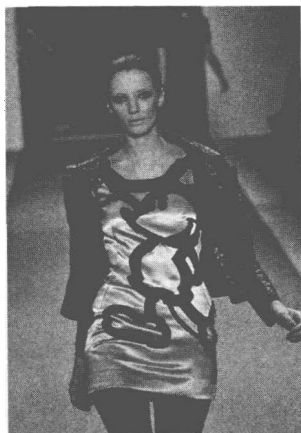


图11-8 拼贴图案简洁明快，装饰性强

本章小结

图案是服装设计中非常重要的辅助性设计内容，构思奇妙的图案设计可以成为服装的视觉中心和设计重点。图案在服装上的应用可以淡化服装的造型与结构因素，尤其是把比较有特色的服饰图案作为设计重点时，服装的造型和结构可以相对简洁一点。服装图案的纹样形式、色彩变化、工艺特色、应用位置不同，对服装会有不同的装饰作用，服装图案通常装饰在服装的显眼部位，设计要根据不同年龄、性别和兴趣爱好来选择。本章讲解了服装图案设计特征、分类、取材、常用工艺以及在服装上的表现形式，由于图案在服装设计中的重要性和特殊性，每一部分都应该充分掌握。

思考与练习

1. 服饰图案与平面构成设计中的图案有何联系与区别？在设计中怎样协调服饰图案与服装风格的关系？

2. 设计一个图案形象，尝试用不同的图案表现形式运用于服装中，观察其运用效果，以平面款式图或简单着装效果图表现。

第十二章

服装流行的分析应用

第一节 服装流行概述

一、服装流行的定义

就定义而言，流行是指迅速传播而盛行一时的现象。流行是时代的反映，是一种观念的形成，体现整个时代的精神风貌。服装中的流行是指在服装领域里占据上风的主流服装的流行现象，是被市场某个阶层或许多阶层的消费者广为接受的当前风格或式样。服装流行是最大众化的流行现象，极易成为新闻传媒和平民百姓议论的话题。

认识和把握服装流行的目的在于准确把握主流时尚的脉搏，从而设计出符合时尚的服饰。服装流行在其产生——推动——传播——衰亡的过程中，揭示了一个最具实际意义的内容：即进行商业运作，创造商业利润。服装流行的兴衰演变、潮起潮落展现给人们的是服装市场的繁荣景象和多姿多彩，这正是流行创造的商业市场的前景与目标。

（一）服装流行的层次性

这里服装流行的层次性包括两方面的涵义：一是从流行发布者的角度讲指服装流行的逐层发布；二是从消费者的角度讲指服装流行在不同层次消费者之间的差异性传播，以后者为主。从以上流行发布的过程我们可以看出，首先服装流行本身是有层次的，经历了从国际专业机构到国内专业机构、从专业机构到服装厂商然后到消费者的层层传播，像下达文件一样，由大到小、从上到下逐层传达。

由于文化素养、经济收入、生活方式、审美情趣等客观条件制约和影响，不同地区、不同层次的人所接受流行的范围和程度也不同，在这里流行的服装到另一个地方可能会被看成奇装异服而被排斥，当时在开放程度较高的大城市流行的东西可能过一段时间才会到达相对闭塞的地区，由此造成了流行在传播速度上的层次性；同一地区内，被一部分人接受的服装可能不被另一部分人认可，如流行内衣外穿式的搭配方式，年轻男女、街头嬉皮可能会趋之若鹜，而高级主管、专家学者可能不会问津，由此造成了传播层面上的层次性。

（二）服装流行的传播性

传播性是服装流行的重要特点，传播是流行的重要方式和手段，没有传播也就难以有流行。服装流行传播途径主要有大众传媒、时装表演、影视艺术、展示博览、社会名流以及人们之间的相互影响等等。

大众传播媒体是指由一些机构和技术媒体所构成的专业化群体，通过技术手段

向为数众多、各不相同而又分布广泛的公众传播服装流行的信息,使服装的流行传递给有关企业、个人,并快速深入到大众生活中去。

时装表演是流行传播的主要手段之一,消费者能够通过观赏时装表演,对将要流行的服装趋势和特征有一种直观的了解。

通过橱窗、商店以及各种博览会的展示是宣传产品、树立企业形象的重要手段。能使服装流行更直观地传递给消费者。

影视艺术、社会名流由于其受公众关注的程度相当大,所以影响面非常之广,他们的着装很容易被效仿而造成流行现象。

此外,人们之间的相互影响也会带动服装的流行,新的服装流行能引起人们的注意,激发人们的兴趣,并能迅速地被传播被接受。

(三) 服装流行的循环性

年复一年,服装流行从产生到结束都有一个循环往复的过程。只是这种循环不是做终点回到起点的圆周运动,而是在每一个轮回中都加入了符合时代精神的元素,也就是说每一个新的周期的出现,都会有更新的理念、更高的境界。比如,前些年流行的七分裤,近年又开始流行,以前的短裙又替代了曾经风靡一时的长裙,让人从现在的流行似乎看到了以前的影子。所不同的是服装的面料、色彩、工艺以及装饰手法与以前已经大不一样,人们看到的只是浮光掠影般的对大造型的感觉而已。近年来流行的复古风也绝对不是以前的宽袍大袖,塑造出的是柔和典雅的时代女性,而不是弱柳扶风般的病态美女。只有融合了时代精神的循环才能促进服装的发展。

(四) 服装流行的渐进性

服装流行的渐进性是指服装流行的循序渐进过程。服装流行不可能突发、骤起进而达到高峰期,流行一般是有先兆的,在流行前仔细观察分析就会发现其端倪。流行服装最初穿戴时可能只有少数人,这些人大多是具有超前意识、追赶潮流的年轻一代或演艺界人士。随着人们的模仿心理和从众意识的加强,以及厂家的批量生产和商家的大肆宣传,穿着的人群开始逐渐增多,使得流行进入盛行阶段。

二、服装流行的形式

(一) 自上而下的形式

服装流行自上而下的形式指的是服装从社会上层向平民百姓流行的形式,是服装流行中较为广泛的流行形式。纵观中外服装史,流行服饰都是从宫廷率先发起的,然后被民间逐步效仿而形成一种流行现象。宫廷贵族、社会名流的着装极易被关注,加上名人效应从而极易被效仿。比如,欧洲文艺复兴时期,英国女王伊丽莎白

白一世喜欢穿扇形立领的服装，于是在宫廷贵族乃至市井平民间纷纷效仿而流行一时。英国前王妃戴安娜的高贵气质，使她的四季着装都成为潮流女性关注的焦点。一种服装或着装方式最初在富商名流间流传，仍然属于上层社会的生活方式，当它流传到下层社会，并开始被模仿复制以至普及以后，上层社会便开始再寻找新的事物，于是就会有新一轮的流行。

（二）自下而上的形式

服装流行自下而上的形式是指当一种服装首先在下层社会中产生并普及，然后由于其某些优点特色而被上层社会所接受。下层社会在劳作中为了方便生活而创造出一些服装，经过长期使用，使人们逐渐认识到它的功能作用，并形成相应的审美经验，从而成为流行趋势，最后被社会广泛接受。与自上而下的流行相比，这种由于其实用性而被认可的服装一旦被接受会比较稳定。例如，众所周知的牛仔服，最初是由美国西部的淘金热而起，牛仔服因其耐磨、价廉而深受淘金矿工们的喜爱，以至成为典型的作业服的象征。后来由于各种文化的交融，牛仔服开始出现在时装中，直至今日，牛仔服已经变成了前卫或休闲时装的一种。

（三）平行移动的形式

由于工业化大批量生产的特点以及现代信息社会媒体传播的大众性，服装的流行信息在各个阶层同时传播，设计师或企业利用各种各样的展示会激起消费者的从众心理，使得某种服装迅速以铺天盖地之势向四周蔓延，这就是服装流行的平行移动。平行移动的流行最大众化，也最容易失去流行效应，如潮涨潮落，来之迅猛，去之亦快。很多流行犹如昙花一现，在出现不久即走向消失。

二、服装流行的预测

流行趋势是未来几个月甚至几年内才能出现的现象，因此，流行趋势存在预测的问题。谁的手中掌握着准确的预测报告，谁就有可能在未来的商战中获得胜利，随着信息时代的到来，掌握信息主动权的一方将是胜券在握的一方，掌握信息的关键不是收集全部信息，因为全部信息中有些是无用的、甚至是错误的“垃圾”信息，而是要将收集到的信息进行分析处理，做出自己的判断。正确的流行预测会给服装生产厂家指明今后一段时间内的生产方向，会给消费者提示总的服装流行倾向，指导其购买行为，更主要的是，流行预测将给设计者指明设计方向。

（一）流行预测的方法

流行预测并不是摆摆花架子走过场，而是要得到切实可行的结论来指导实践。

因此,采用正确的预测方法是非常重要的。

1. 问卷调查法

问卷调查法是指要求被调查者解答调查问卷,从中得出结论的方法,是一般调查人员最常用的方法之一。这种方法得出的结论比较客观,具有一定的随机性。调查问卷上的问题要求紧扣调查主题,言简意赅,设计问题水平的高低直接影响调查结论的正确与否,问题的数量、范围、答卷人数、层次都会对调查结论产生一定影响,因此,如处理不善,调查结论可能会与实际情况相去甚远,会给实践产生误导。

2. 总结规律法

总结规律法是指根据一定的流行规律推断出预测结果的方法。流行是有规律的,然而流行规律中有许多变量,这些变量会影响预测结果。某些流行预测机构参照历年来的流行情况,结合流行规律,从众多的流行提案中总结出下一流行季的预测结果。这种调查法比调查问卷法省时省力,但带有更多的主观性,人为分析因素过多容易使预测结果与实际情况产生偏差。为了防止出现这种情况,预测机构往往组织许多学识卓越的流行专家共同分析,集体讨论出最终结果。

3. 经验直觉法

经验直觉法是指凭借个人积累的流行经验,对新的流行做出判断。一些大牌服装公司喜欢采用这种方法,执行者常常是这些大牌公司的首席设计师。由于大牌公司占据了一定的市场份额,有比较丰富的第一手市场资料,其产品也相对定型,风格上不容许作太大变化,因此他们对一般的流行预测报告并没有很大兴趣,仍旧我行我素地推行自己的流行路线。服装设计是非常感性的东西,过于理性的分析往往无济于事,灵感性的直觉加上经验有时反而更有实效。

(二) 流行预测的步骤

流行预测的步骤基本上可分为流行研究、流行报告和流行发布三大步。

1. 流行研究

流行预测首先要从研究开始,纺织业、服装公司、服装零售业的总裁或设计师们都必须不断地研究和分析对整个服装流行事业造成冲击的各种事件和趋势。流行预测人员必须分析各种有关资讯、调查市场、分析消费者的需求和欲望,了解消费者的各种消费心理和目的,并解决已经存在或尚未凸显的消费者问题。从宏观方面来说,流行研究是为了促进纺织业和服装业的发展,促使纺织服装和科研、设计、生产、市场、消费一体化,使服装生产和消费的研究进入一个井然有序的更高的发展阶段;从微观方面来讲,流行研究是为了引导消费,指导纺织服装生产厂家获取

更大的商业利润。

预测研究工作强调的是预测工作者的感知与实际利用资讯的能力。所以“听”与“学”便成了这项工作的重点。卖场有最多最有价值的讯息，与顾客接触是良好的策略，预测研究人员可以通过各种途径去找寻资料、确认自己的看法。任何时候，销售业绩是最能说明流行问题的。流行商品的卖场是获取消费偏好线索的第一线。所以研究销售纪录，检查销售动态、注意产品的销售速率以及每个销售阶段所发生的各种变化，同时注意观察竞争对手的运作，通过如此种种手法分析捕捉促使商品畅销或滞销的因素或特征。藉此寻找新一轮流行的星星之火。

此外，留意流行预测机构所提供的各种文字报道、色卡、插画、图片、样本、各类出版物，分析消费群体的价值观与生活形态，注意流行商品、影视文化、科技最新动态以及与生活紧密结合的各种流行，也是获取流行研究资讯的重要来源。

2. 流行报告

在探索了广阔的市场范畴以及种种流行因素以后，下一步的工作该是汇总搜集的资料，并将毋庸置疑的事实及浮光掠影的印象，加以分类整理，然后撰写成流行报告。流行报告的目的在于为设计师和采购人员、销售人员提供参考，达到企业的经营目标。

流行不会不合逻辑，也不会循规蹈矩，只要你努力分析所发生的事情，就可挖掘其中的真相。例如现在大多数人都喜欢积极活跃的生活方式，因此那些移动方便的商品跻身畅销之列也就不足为奇了。如果现在流行的服装讲求的是功能，而不是浮夸虚饰，这是否受目前的世界经济形势之影响？了解左右消费者选择的特定购买条件，是流行预测者永无止境的必要探索。

对于服装生产厂家和销售企业来说，一份完整的流行报告包括对流行研究所得的分析、流行共性的提取、具体流行要素和流行的量化。主要的流行预测活动一年分为春/夏和秋/冬两次，每半年提出一份流行报告，流行报告一般在商品销售期之前6~9个月进行。

对研究所得的分析是指当流行研究阶段所搜集的大量资料摆上桌面之后，流行预测人员怎样消化这些资料。就如吃饭一样，面对各种各样的饭菜时应该考虑哪些适合自己的胃口，而不是把所有的东西全吃下去。经过去伪存真、去粗取精的分析整理才能写出一份好的流行报告。流行报告分析一般要概括写明此流行产生的来龙去脉、前因后果，如在此流行产生之前的现象是什么，其间存在什么问题，现状怎样，某个趋势或一时风潮为什么会产生，这些趋势对自己会有什么影响，如何实际应用在自己的产品中，期望目标是什么等等。

流行共性的提取指的是掌握趋势动向，留意单一意念的重复出现情况，从中发日葵现规律。如在休闲服、少淑装、职业装中均可见到亚麻的踪迹，在衬衫、小外套及裙装一直有褶边的出现，或者在服装的廓形上经常见到A型，从这些重复出现

的元素中就可以提取出流行的共性,如上述的亚麻、褶边、A型廓形就是流行中的共性。

一份专业的流行报告必须在宏观支配和微观调节之间合理协调,使整体流行与个别风格能够兼容并蓄。具体流行要素是流行的实质性内容,对流行趋势的把握能力可从主题风格、色彩、面料、廓形、细节几方面入手。

此外报告中还有一个流行的量化的问题,即是根据自身的具体情况确定一年或一个季度生产多少个款式?这些款式分成多少个类别?可以搭配出多少种类?需要多少量才能完整展现流行感、才能使得流行规范运作?如此等等。

以上介绍了流行报告的基本内容和写法,当然在具体操作过程中还要灵活运用,视具体情况而定。例如,流行的量化不是所有报告中必须要写的,对于一些小的公司而言可能不会提及此问题,而是边销售边决定。

3. 流行发布

服装流行的发布是服装流行预测研究的核心内容和最终目标,是将研究结果传达给服装厂商和消费者的手段和媒介。流行发布有着不同的渠道和层次。反映了一定的空间范围程度和流行数量的占有率。因此,对服装流行发布的概念,要有时间和空间条件的相对前提,不同层次级别的流行发布中反映了不同程度的流行可能性。如国际发布,范围是世界性的,发布的流行可能就是世界性的流行;而公司的发布,则仅仅是针对某一消费群体而已,可能只会在这一类群体之间流行。各个国家和地区在流行发布中,虽然存在着很大的差别,但发布手段大致相同。各服装公司则会各具特色。

按欧洲惯例,流行趋势的信息发布一般分四个层次进行:

——约提前24个月推出国际流行色;

——约提前18个月推出色彩及纱线的流行趋势;

——约提前12个月推出面料的流行趋势;

——约提前6个月推出成衣流行趋势(巴黎、米兰、伦敦、纽约、东京五大世界时装中心和各大企业举办的发布会)。

在流行预测发布中,流行色和纱线的流行发布是以流行色为中心,是由流行专家制订的流行方案,是专家一级的流行。纱线和面料流行趋势是以成衣的形式进行宣传的,它带有专家的意见,但是由生产厂商或企业制订流行方案,所以对流行市场更具有实际指导作用。而成衣流行发布则是各企业、设计师围绕促销产品而进行的产品宣传,更容易与市场的流行融为一体。

流行发布的形式各种各样,时装表演、展览会是流行发布的主要手段之一,企业或消费者对于所展示的东西有一个直观的了解,便于与流行的内容产生心理上的共鸣而使流行发布达到预期目的。

第二节 服装流行资讯的获取途径

在信息传播迅速的现代社会，获取流行信息的渠道非常多，主要有专业研究机构、设计师时装发布周（DESIGNERS COLLECTION）、各类服装展会、服装杂志、报纸或者服装销售市场。

一、设计师时装发布周（DESIGNERS COLLECTION）

设计师时装发布周通常都是服装设计师主要的流行资讯获取途径，设计师时装发布周每年提前半年分春夏（SS）与秋冬（AW）两季以动态的时装表演形式向传媒与买家展示该设计品牌最新的设计概念。世界上最著名的设计师时装发布周以巴黎、米兰、伦敦、纽约、马德里、东京等六座城市为代表，其中以巴黎时装周最有影响力。

巴黎时装发布周主要分高级时装发布周（PARIS HAUTE COUTURER、COLLOECTION）、男装成衣发布周和女装成衣发布周。其中以巴黎女装成衣发布周（PARIS PRET-A-PORTER COLLECTION）的规模和影响最大。此外，米兰的时装发布周（MILAN COLLECTION）发挥传统的意大利纺织产业优势，集中了欧洲优秀的设计品牌，以纺织与高级成衣为特点而引人注目。伦敦的时装发布周（LONDON DESIENERS COLLECTION）则以发布新概念的先锋派年轻型流行时装而著称。

二、流行情报杂志

国际流行情报的主要渠道为种类繁多的纺织品与时装情报杂志，这些资料成为设计和企划人员的主要参考资料。世界各地主要流行情报的发行国以法国、意大利、英国、美国、德国等欧美国家为主，杂志主要分色彩、布料、综合情报、女装、男装、服装、运动服、内衣、服饰品和箱包、室内设计等种类。发布这些信息的通常都是专业权威机构。比如，意大利出版的《COLLEZIONI DONNA》（礼服版、英文版）、《SHIRTING》（衬衫）和《BOOK MODA UOMO》（男装集萃），中国纺织信息中心流行趋势研究部（CTIC-Trend Department）出版的《国际纺织品流行趋势》和《VIFF STYLE-WOMENSWEAR》（VIFF STYLE-女装设计），法国出版的《色彩趋势》，德国出版的《WeAr》（时装），日本出版的《MEN'S COLLECTIONS - MEN'S TRENDS VISUAL MAP》（男装集锦预测版）和《HAUTE COUTURE COLLECTIONS》（女装集锦高级时装版）等，这些都是世界公认的服装时尚杂志，对流行预测和流行倡导起着很大作用。

三、专业展览会

具有影响力的专业展会所发布的流行趋势信息是获得国际流行资讯感性资料的主要渠道。一年中世界各地要举办许多各种类型的展览会和商品博览会,分横机纱线、织物、服装成品等不同类型。如每年一月(以次年的春夏季为对象)和七月(以次年的秋冬季为对象)在意大利佛罗伦萨举办的比迪费拉底(PITTI FILATI)是世界上最引人注目的横机纱线展。每年三月(以次年的春夏季为对象)和十月(以次年的秋冬季为对象)在法国巴黎举办的第一视觉面料展(PROMIERE VISION)集中了世界八百家面料公司最新的纺织品纱线和面料主题、色彩和提案的新产品,是以企业界进行交易商谈为主的展示会,厂家向客户提供实验用的新布料样品。每年在德国法兰克福举行的英特斯道夫(INTERSTOFF)是最具传统的大型纺织品展,每一届都要集中一千家以上的厂家,在每年的四月和十月召开。此外,北京的中国国际服装博览会、北京或上海的中国国际面料博览会、大连国际时装周、上海国际服装文化节等都给设计师和消费者提供了流行信息。这些展会以其权威的流行发布,集中展示参展商的服装流行产品,诠释流行的概念和认识。

四、时尚媒体

网络、媒体传播是服装流行中一个非常重要的环节。服装流行传播系统包括宣传媒体传播系统和纺织服装商家推广应用传播系统两种类型。宣传媒体传播系统一般包括时装发布会、服装博览会、交易会、产品洽谈会及展示会的电视转播;电视服装专栏、录像、新闻媒体及有关国际互联网络媒体;信息网络各地辐射传播等。纺织服装商家推广应用传播系统主要是指一些知名纺织企业、服装生产厂家在网络上宣传推广自己的产品,这也是获得流行信息的一种快速、方便的方法。媒体传播还包括各类时尚杂志、报刊、书籍等纸质传媒。

五、服装市场

服装市场是很重要的也是最直接的服装流行咨询的获取渠道,服装设计师要经常到各类服装市场去看一看什么样的服装市场销售状况比较好,什么样的服装最受消费者欢迎,消费者为什么会喜欢某一类服装,其卖点在哪儿,再将市场上流行的服装与流行预测发布的服装作比较,从而获得最接近市场流行的服装流行信息。

第三节 服装流行的主题概念

服装流行的预测都是分主题进行和发布的。不同的主题分别有其对应的流行元素，适应不同的服装风格和不同个性的消费者。流行主题的概念大概从以下几个方面提出。

一、年代主题

年代主题是针对历史上某个时期衣着服饰流行的时代背景，结合现代审美，进行有效地提炼和升华，引发人们对那个时代的关注与回忆，满足现代人对过去时代的好奇与复古回归的愿望。如2009年春夏女装面料流行的“20世纪”主题，简洁的小格子具有家居和厨房的风格，小碎花和抽象随意的小图案让人想起20世纪70年代的质朴（图12-1、彩图12-1）。

二、地域主题

在以地域命名的流行主题中，这些地域通常都是带有浓厚地域色彩和风土人情的地区，在人们的脑海中有深刻印象和独特印象。比如苏格兰式、波西米亚风、罗马风等主题，让人一看主题就能想到服装的款式形象，地域主题是服装流行预测中经常使用的主题（图12-2、彩图12-2）。

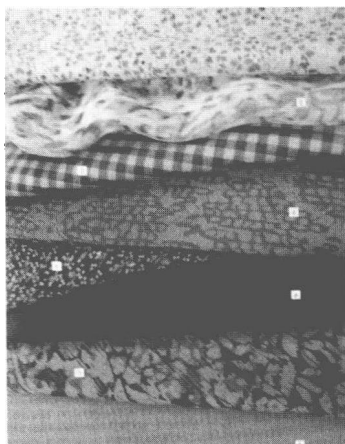


图12-1 2009春夏女装面料流行之“70年代”主题



图12-2 2009/2010年女装流行趋势之罗马风

三、季节主题

季节主题是指针对具体季节特点进行设计的主题。对于实用性品牌服装而言,季节主题非常重要,一般都分为春夏主题和秋冬主题,在具体设计和生产时会根据各地区具体的气候特征和季节特点有针对性地进行细分。比如“欢享冬季”主题、“蓝色夏天”主题等(图12-3、彩图12-3)。

四、文化主题

文化主题主要来源于对文学作品、哲学观念、审美情趣、传统文化、现代思潮以及社会发展的广泛关注与感悟,如对生活环境的关注、对社会的反思以及对未来的困惑与憧憬等。2009春夏女装面料流行主题之一“都市民族风”,体现民族风与都市感的全新混合,非洲的几何图案和传统的印度图案被程式化、改变尺寸或赋予现代感的平面化处理(图12-4、彩图12-4)。



图12-3 2009秋冬女装流行之“欢享冬季”举例



图12-4 2009春夏女装面料流行主题之一“都市民族风”

五、事件主题

事件主题是根据一些发生的有一定影响力的大事件作为设计的主题,以此展开流行的概念,事件主题因为事件的不确定性而没有固定的特征和表现形式,比如2010年中国上海世博会的召开,“城市,让生活更美好”的主题可能会影响到流行的各个领域,进而也会在服装上有所体现。

第四节 服装流行的主要内容

服装流行发布基本都是按季节、按主题进行的，而且每一主题的内容基本包括色彩、面料、关键款式、细节要素、整体版型、服饰配件、着装方式等。流行元素发布的形式通常是比较直观的着装真人模特、服装实物、着装效果图或平面款式图，再配以简洁的文字说明，或者是比较抽象或具象的概念版。

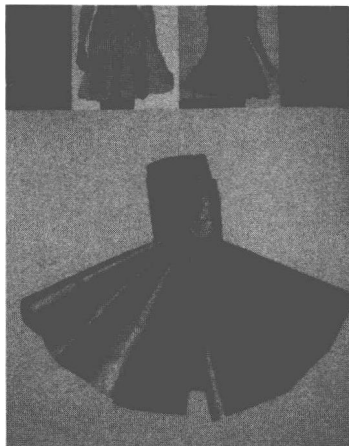


图12-5 2009春夏女装关键款式之圆裙举例

一、服装款式

流行关键款式指流行的主要服装单品或者服装样式，通过流行发布形式介绍让人一看就能对流行的服装样式有一个基本的了解和概念。比如，2009春夏女装流行关键款式之层叠，清晰的款式图片配以文字说明：一层又一层褶皱边和荷叶边是女性主义的庆典，艳俗、过度装饰或饰满荷叶边的钟形连衣裙适于赤足行走的夏日，本季的重点是铺满荷叶边的袖子，流露出柔美的女人味。该流行款的特征让人一目了然（图12-5、彩图12-5）。



图12-6 2009/2010秋冬女装流行色彩发布举例

二、服装色彩

国际上流行趋势发布机构和公司往往都是从色彩开始着手，继而推之纤维和纱线、面料、服装。专业权威机构的服装流行工作者通过观察国内外服装流行色的发展状况，取得大量的市场资料，对资料作分析和筛选而制定，在色彩定制中还加入了社会、文化、经济等因素，然后确定服装流行色彩。通常流行色彩按主题发布，先有一个概念版，也就是将很多可以表达某系列流行色彩印象的图片放在一起，概念版的色彩倾向比较清楚，然后从中提取流行色彩并以色块表示。而设计师或服装品牌则会直接以服装成品发布会来展示流行色彩（图12-6、彩图12-6）。

三、服装面料

面料流行通常紧跟色彩流行之后发布，面料作为流行链中的重要一环，起着承上启下的作用。专业机构通常也是分主题发布面料的流行，将很多代表性的流行面料实物图片放置在一起，然后用文字标明流行面料的类别名称或某种面料的具体名称。但有时也会直接用文字标明而不使用图片的概念版。比如有流行杂志宣布2009春夏女装面料将流行有机结构面料、彩色条纹面料、粗棱横纹和凹凸组织面料等，将各种各样代表性面料图片堆积在一起，给人非常清晰的流行概念（图12-7）。

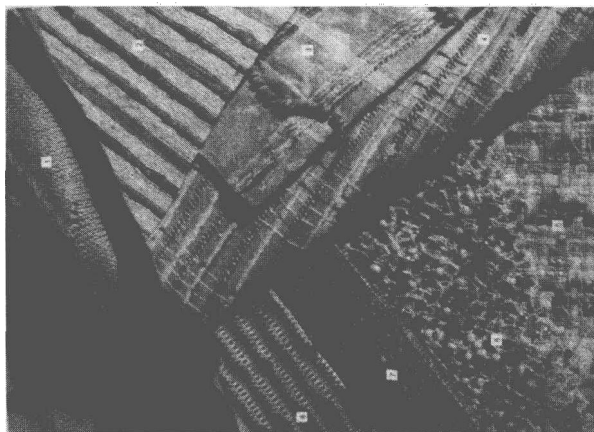


图12-7 2009春夏女装面料流行之有机结构举例

四、整体版型

流行元素中对整体版型的发布主要是指服装的结构和剪裁，也包括服装的廓形。结构的细微处理可以体现出流行的特征，时代文化的特征也会反映在结构和剪裁上。比如我们通常说的流行紧身的或宽松的、流行平摆的或斜裁的等等，服装流行发布中出现强调身体线条的拉链裙、宽松垂感的外观、不对称剪裁的平针织长裙、垂感的短袖或无袖连身装等字眼，就是从整体版型角度进行的描述（图12-8）。

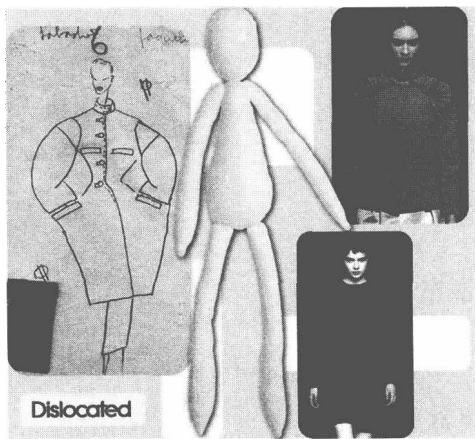


图12-8 2008/2009秋冬女装整体版型举例

五、服饰配件

服装服饰配件的流行发布包括挂件、鞋子、帽子、项链、包袋、腰带等，作为整体配套设计，配件的发布也比较重要。服饰配件有时还会成为一个季节流行强调的内容，一件设计简单的服装，配上设计感很强的配饰，同样会有很好的效果（图12-9）。

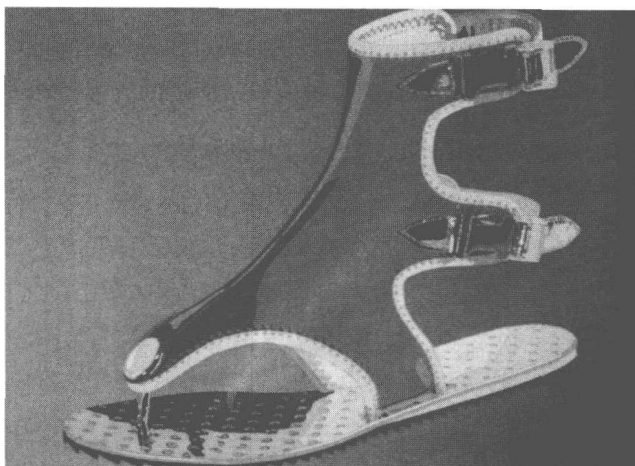


图12-9 2009春夏女装服饰配件流行主题之果冻

六、穿着方式

穿着方式是指服装穿着搭配的整体最后着装效果，有时也包括化妆方式等，穿着方式是整体服饰形象的第二次设计，也是设计师传递服饰风貌的设计方式之一，通常还是某一种生活方式或社会环境背景的体现。

比如现代生活追求以人为本，追求轻松、闲适、健康的生活，反映在着装方式上就是混搭、随意，同样的服装，穿着或搭配的方式不同，其外观效果也不相同。因此，服装的穿着方式也成为流行的内容（图12-10）。

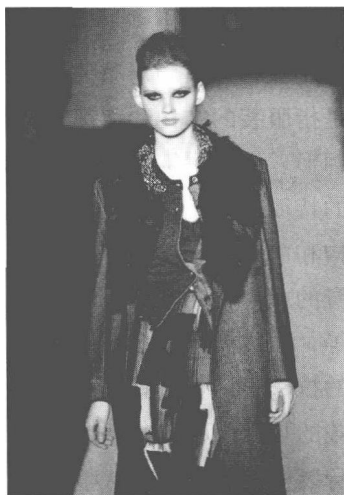


图12-10 混搭随意的穿着方式


本章小结

服装流行的分析应用对于设计师和服装公司来讲都是非常重要的必须要掌握的内容，对流行的正确分析与把握具有非常现实的商业意义。本章首先

对服装流行的定义、形式以及预测方法和步骤作了简要概述，进而讲了服装流行资讯的获取途径，作为服装设计学习者应该尽可能多去了解不同途径的流行信息，然后结合服装市场做出正确的分析和应用。流行的主题概念和主要内容是设计师在具体工作中要熟悉并运用到工作流程中去的内容，在品牌服装产品中，基本都是按照主题对产品分类，再按照主要内容将产品逐一开发出来，本章最后对这些内容作了讲解，学习服装设计者要注意在实际工作中去把握运用。

思考与练习

1. 假若你是一名品牌设计师，你如何从流行要素中提取与自己的产品设计相符合的设计元素？
2. 进行市场调研，调查10个品牌，每个品牌记录3款你认为最畅销的服装款式，然后结合服装流行趋势进行比较分析。
3. 根据下一季节流行趋势模拟品牌服装设计，要求设计主题、款式、色彩、面料、配件、整体搭配等内容全面。



第十三章

系列服装设计

第一节 系列服装设计的概念

一、系列服装设计的定义

系列是表达一类产品中具有相同或相似的元素，并以一定的次序和内部关联性构成各自完整而又相互有联系的产品或作品的形式。服装是款式、色彩、材料的统一体，这三者之间的协调组合是一个综合运用关系，包括造型与色彩、造型与材料、色彩与材料三方面的互换运用，如款式、色彩相同，面料不同，或者款式不同，面料、色彩相同等。在进行两套以上服装设计时，用这三方面去贯穿不同的设计，每一套服装中在三者之间寻找某种关联性，这就是系列服装设计（图13-1~图13-3）。

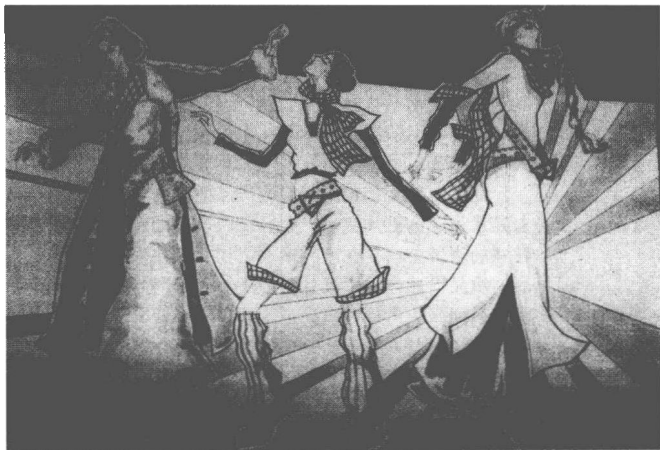


图13-1 系列服装设计



图13-2 系列服装设计



图13-3 系列服装设计

二、系列服装设计的意义

现代社会各行业都注重综合形象设计。与大众生活密切相关的系列产品越来越表现出其优越性，消费者已经渐渐习惯用系列的眼光、系列的思维来看待日常生活。服装是技术与艺术的综合体，系列化的着装方式已经越来越为人们所接受。

品牌服装大都很重视服装产品的系列化，尤其是优秀品牌在产品的组合上其系列感会更加突出，充分反映产品的定位和品牌的形象特色。一些实力较强的服装公司，在产品换季之初，往往以系列的形式向市场推出自己的产品。单品设计往往不具备量的优势，而且容易给人以杂乱无章、不成系统的感觉。系列服装产品可以满足不同层次消费者的需求，设计师在不同的主题设计中，从款式、色彩、面料等方面系统、紧凑地进行系列产品设计，可以充分展示系列服装的多层内涵，充分表达品牌的主题形象、设计风格和设计理念。

系列服装可以形成一定的视觉冲击力。无论是服装专柜、商店橱窗或舞台展示，以整体系列形式出现的服装，以重复、强调、变化细节和各种元素产生强烈的视觉感染力，比单件服装的效果要强得多。服装作品或产品的系列化整体效果以及它们所具有的深度与广度，都通过服装中各系列要素组合的的凝聚力使系列作品的主题得以体现，使服装得到内在的升华并传达出一种文化理念。系列服装可以制造声势，起到宣传和烘托气氛的作用，在服装发布会上，系列越大，印象越深，对视觉的刺激效应也越强烈。而单套服装的发布往往显得零碎而不成气势。

三、系列服装的设计原则

优秀的系列服装产品应该层次分明、主题突出，既使产品款式变化丰富又要统一有序，这是系列服装设计的主要原则。

首先，系列服装设计必须统一，才能称之为系列。比如，服装企业的服装产品各有特点，每个款式单品都非常完整，构思巧妙，但是，产品与产品之间却缺少某种关联性，所有的设计产品如同一盘散沙，统一就是在系列产品中有一种或几种共同元素，将这个系列串联起来使它们成为一个整体。要做到统一而有变化，就要对产品的某一种特征反复地以不同的方式强调。

其次，系列服装要主题突出，主题突出就是要强调设计中有价值的设计元素，这个设计元素可以是一种色彩、一种工艺或者是一种图案等，只要它具有比较突出的吸引消费者的特点，就可以成为一个系列的主要元素。有些服装产品也具有连贯变化的设计元素，但是它偏离主题或设计表达力度不够，就不能达到设计目标的预

想效果。

系列服装的层次分明就是要求在系列服装产品中有主打产品、衬托产品、延伸产品等。主打产品是设计最精彩、最完整的产品，它使设计点很完美地展现出来；衬托产品则相对弱一点，它的作用就是衬托主打产品；延伸产品就是把主打产品的精彩之处进行延伸变化，以强化整体的分量。

第二节 系列服装的设计条件

系列服装设计首先也要遵循服装设计的5W条件，然后在此基础上根据具体设计要求完成设计的系列化。系列设计的条件主要包括设计主题、风格定位、品类定位、品质定位和技术定位。

一、设计主题

主题是服装精神内涵的表现和传达。主题可以对服装系列设计进行宏观的把握，是设计的深层的东西。不论采用何种设计方式，只要围绕主题展开，让作品的各方面因素全部融合于主题内容之中，作品就会有某种能够征服人的精神韵味，设计师就可以通过作品主题的外化与观者进行沟通和交流。无论是实用服装系列设计还是创意服装系列设计，都离不开设计主题的确定，这是设计开始的基础。有了设计主题，就为设计确定了明确的设计方向，否则会使设计犹如大海捞针，漫无目的。主题的确定是决定设计好坏的关键，好的主题可以开启设计师的设计灵感，为设计注入新颖的内容。如设计主题是“休闲空间”，那么人的思维就会从生活方式、社会趋势等层层推演展开，再从中提炼出最能反映“休闲”的元素进行组合，以此形成系列。

二、风格定位

从构思开始的那一刻对服装风格进行准确定位也是系列设计成败的关键，在设计进行的过程中对成组、成系列服装的风格的感觉、表现、控制和把握要一致。

以艺术类创意为主题的设计，必须在构思上灵活大胆，强调独创性，突出超前意识，注重创造力的发挥；以实用类创意为主题的设计则注重市场化的创意，并从批量生产方面思考其工艺的流程和具有可操作性的规范技术。上述两类设计都需要结合流行趋势，在品位、格调和细节的变化上下功夫。

三、品类定位

系列服装在确定服装的设计主题和设计风格以后，还要确定系列服装的品种种

类、系列作品的色调、主要的装饰手段、各系列主要的细部以及系列作品的选材和面料等。如设计系列是以裙套装为主，还是以裤装为主，或者是裙装与裤装的交叉搭配等；此外，是否需要佩饰，佩饰的材质、来源等都要考虑周全。

四、品质定位

品质定位决定系列服装所用面、辅料的档次。在系列服装的主题、风格以及品类等确定以后，对服装的品质希望达到或者能够达到的要求做一个综合考虑，以此来决定使用什么样的面料、辅料或者是否使用替代品等。这是对系列服装在成本价格上的限定，尤其在品牌系列设计中，是必须考虑的一个重要条件。

五、技术定位

技术定位是指决定系列设计所使用的加工制作技术。在进行系列设计时，要考虑到设计的技术要求以及是否能够在现有的条件下实现这种要求。尽量选用工艺简单又比较出效果的制作技术，创意系列设计要在可能实现的技术范围内才可自由发挥创造性，实用系列设计则是在考虑到尽可能降低成本，简化工序的基础上选用经济高效的制作技术。

第三节 系列服装的设计思路

一、整合

整合就是将各种各样、变化丰富的服装构思或设计进行条理化分析与整理，从而使系列服装产品层次分明、多而不乱，这是系列服装设计最常见的设计思路。在系列服装设计中，需要整合的原因和内容很多，比如，产品主题不明确、产品面貌与服装风格不符或者本该成系列的产品之间缺乏关联性，出现这些情况时都要想办法对服装产品进行整合。整合的方法有很多，比如在系列产品之间提取共同设计元素，设计出能调和各种产品之间差异的服装款式，或者强化系列产品之间的关联性因素，这样就会统一服装产品的形象。

二、补充

补充就是在原有服装系列的基础上根据不同目的不断地补充新款服装，原有系列服装已经有较好的系列感觉，在进一步补充款式时，就可以抓住原有系列元素作为补充产品的关键设计元素，这样设计出来的服装产品就不会杂乱无章。补充设计有不同的目的，有时是因为款式变化较少，出于使款式丰富化的目的而补充某些新的款式，这样一方面增强了消费群体的可选择性，另一方面也增强了系列搭配时的可搭配性。有时因为某一系列服装产品卖场效果很好而需要补充一些产品，这时可能不会再补充原有产品，而是推陈出新补充一些新品。

三、减缺

减缺就是将系列服装的设计元素简单化以尽可能使它们具有较好的统一性。服装款式千变万化，但没有完全相同的款式，服装款式越多，彼此之间不同的设计元素就会越多，统一性就会越差。在系列服装设计中，将太过矛盾杂乱的元素减掉而保留相对比较相似、比较容易协调的元素是最简单的系列思路，但是这种思路容易使服装产品感觉单调，所以只适合小规模系列，在大的服装品牌公司中，因为产品众多，一味的简单化是不适合的。

四、关联

关联就是在一个系列之间或者系列与系列之间寻求各方面的关联性使之形成系列。在系列设计中，单件服装之间必定有着某种相互关联的元素，有着鲜明的使服装设计作品形成系列的动因关系。因此每一系列的服装在多元素组合中表现出来的关联性和秩序性是系列服装设计的基本要求。对于公司来说，同一风格的多个系列一般都要尽可能多地寻求搭配的各种可能性，搭配的系列越多，其设计越难以把握，这就要求设计师在熟悉多种服装构成要素的基础上，结合搭配的基本要求，在系列之间寻找关联性以方便横向、纵向或斜向的交叉搭配。

第四节 系列服装的设计方法

一、整体系列法

整体系列是指保持服装的整体表现特征一致或相近,并表现出同一风格和特点,从而使系列内服装的面貌具备较多的共同特征。这种系列法比较容易突出服装的系列感,强调统一性而弱化对比性,其结果是每套服装大同小异,一般比较适合用于风格比较稳重低调的实用服装。此时,可适当强调色彩和面料的变化,或者是加入一些面积较小但却较为出挑的细节,避免由于设计元素的过于统一而使得设计结果雷同或沉闷。

二、形式美系列法

形式美系列法是指以某一形式美原理作为统领整个系列要素的系列设计方法。节奏、渐变、旋律、均衡、比例、统一、对比等形式美原理都可以用来作为系列化服装设计的要素,即对构成服装的廓形、零部件、图案、分割、装饰等元素进行符合形式美原理的综合布局,取得视觉上的系列感。比如,用对比的手法将服装的外部廓形和局部细节进行设计组合,使得每一单品均出现一种视觉效果十分强烈的对比性,整个系列给人一种活跃、动感、刺激的印象。形式美系列法在服装上应用时,必须以主要形式出现,形成鲜明的设计要点,成为整个系列设计的统一或对比要素,再经过服装造型和色彩的配合,就形成很强的系列感。

三、廓形系列法

廓形系列法是指整个系列服装的外部造型一致,以突出廓形的统一为特征而形成系列的系列设计方法。这种系列服装可以在服装的局部结构上进行变化,如领口的高低、口袋的大小、袖子的长短、门襟的处理等进行变化与设计。服装的外造型虽然一致,但内部结构细节不同,使整个系列服装在保持外轮廓特征一致的同时仍然有丰富的变化形式,以此来强调系列服装的表现力。廓形系列法要注意外部轮廓应该有较明显的统一特征,否则会显得杂乱无章,难以成系列。如果为了更突出系列性,在色彩的表现和面料的选用上也可使用某些同一元素,使服装的系列感更强。

四、细节系列法

细节系列法是指把服装中的某些细节作为关联性元素来统一系列中多套服装的系列设计方法。作为系列设计重点的细节要有足够的显示度，以压住其他设计元素。相同或相近的内部细节可利用各种搭配形式组合出丰富的变化，通过改变细节的大小、厚薄、颜色和位置等，就可以使设计结果产生不同效果。比如，用立体的坦克袋作为系列设计的统一元素，就可以将口袋的位置进行变化性的位移设计，或者用大小搭配、色彩交叉等手法将其贯穿于所有设计之中。

五、色彩系列法

色彩系列法是指以色彩作为系列服装中的统一设计元素的系列设计方法。这种色彩可以是单色，也可以是多色，贯穿于整个系列之中。由于色彩系列法容易使设计结果变得单调，因此，在廓形和细节等变化不大的情况下，可以适当地通过色彩的渐变、重复、相同、类似等变化，取得形式上的丰富感。色彩有色相、明度、纯度之分，还有有彩色和无彩色之分，所以，色彩系列法可据此分为色相系列、明度系列、纯度系列和无彩色系列。强调色彩是系列服装设计中经常用到的设计手法，它不仅能准确地表达流行中的主要内容——流行色彩，同时也增添了服装的魅力，丰富了服装的表现语言。色彩系列的手法是多种多样的，有的是在面料上进行穿插或呼应，使视觉效果更加丰富多彩；有的通过某种色彩的强调，形成一个系列服装主要亮点。

六、面料系列法

面料系列法是指利用面料的特色通过对比或组合去表现系列感的系列设计方法。通常情况下，当某种面料的外观特征十分鲜明时，其在系列表现中对造型或色彩的发挥可以比较随意，因为此时的面料特色已经足以担当起统领系列的任务，形成了视觉冲击力很强的系列感。比如有些本身肌理效果很强或者经过再造的面料，具有非常强烈的风格和特征，在设计时即使造型和色彩上没有太大的变化，也会有丰富的视觉效果。如果再通过造型的变化、色彩的合理表现，其系列效果就会有非常强烈的震撼力，所以，利用面料系列法设计时，对面料的选择相当重要，如果面料的特点不是很突出，没有较强的个性与风格，那么靠面料组成系列的服装其系列感就会比较弱甚至难以组成系列。例如，毛

皮系列服装的其他构成要素再怎样变化,毛皮特有的材质感也会控制着整个系列的整体感觉。

七、工艺系列法

工艺系列法是指强调服装的工艺特色,把工艺特色贯穿其间成为系列服装关联性的系列设计方法。工艺特色包括饰边、绣花、打褶、镂空、缉明线、装饰线、结构线等。工艺系列设计一般是在多套服装中反复应用同一种工艺手法,使之成为设计系列作品中最引人注目的设计内容。比如,镶边是传统工艺的一种,在系列设计时可在每一套服装上使用相同或类似的边饰,或者通过对镶边的色彩和布料质地的处理形成对比或者其他变化,以此丰富设计。同时由于镶边工艺的独特性,使之与其他设计元素相比较很容易出跳,从而在设计中成为系列设计的统一元素。如果工艺特色仅仅是在服装上点缀一下而已,则不能形成服装的风格特色,就会成为附属而已。

八、饰品系列法

饰品系列法是指通过强调与服装风格相配的饰品设计来取得形成系列服装的系列设计方法。面积较大且系列化的饰品可以烘托服装的设计效果,也可以改变服装的系列风格。用饰品来组成系列的服装大都款式简洁,然后大胆利用服饰品,突出服饰品装饰的作用,追求服饰风格的统一和别致。系列饰品可以是相同的,通过装饰位置的变化使得设计生动而有变化,人的目光会追随着相同的饰品在服装之间游移,就会产生一种韵律感。系列饰品也可以是不同的,一般是在系列服装的外形、细节等基本一致的情况下,通过饰品的运用丰富设计,提高整体服装的审美价值。饰品系列的关键也要遵循统一中求变化、对比中求协调的法则,注意系列整体效果而不能随便添加。以此形式为系列设计时,饰品在服装中要达到较大面积的比重。

九、题材系列法

题材系列法是指利用某一特征鲜明的设计题材来作为系列服装表达其主题性面貌的系列设计方法。主题是服装设计的主要因素之一,任何设计都是对某种主题的表达。服装是由款式、色彩、材质组合而成,三者要协调统一就得有一个统一元素,这个统一元素就是设计的主题内容。它使得设计围绕主题进行造型、选

择材料、搭配色彩，否则，造型、色彩、材质各自为政，就会使得系列设计缺乏主题而变得毫无意义。如主题为“以和平的名义”，那么所有的构思与灵感都要围绕“和平”的字眼，力求体现这个主题，然后根据自己的具体想法确定具体设计内容。

十、品类系列法

品类系列法是指以相同的服装品类为主线，进行同品类单品产品开发并形成系列的系列设计方法。这一系列中的所有服装都是同一品类，这是企业在市场销售中经常使用的系列形式。比如裤装系列、衬衣系列、裙装系列、茄克系列等，为了让消费者有较大的选择余地，这些服装的面料、造型、工艺、装饰及风格等往往是不相同的，如果不是按照品类集中在一起，难以看出它们属于一个系列。为了以系列的面貌出现在零售中，在品牌服装的系列产品设计中，一般在这些不同品类之间也寻找某些关联性设计因素，使不同的品类之间可以有比较不错的可搭配性。如果这种系列法类将放大，则近似于一个品牌在策划一盘完整的货品。

第五节 系列服装的设计步骤

系列服装设计的步骤不同于单品服装设计，它是对组成系列元素的宏观把握和局部调节的统一与协调，使单品服装既可以组成系列而又不失其个性特征。系列设计步骤主要从以下几方面考虑。

一、选定系列形式

当系列设计的主题、风格等确定以后，就可以进行具体的系列设计，系列设计的第一步是要选定系列形式，如确定是以造型款式组成系列还是用色彩组成系列，如果是用造型组成系列，是用外轮廓进行统一呢还是用内部细节进行统一等等，所有这些问题必须考虑清楚，然后才可以根据系列形式来罗列组织素材，否则在设计过程中就会出现混乱，面对众多的系列要素时就会觉得无从下手，条理不清。

二、罗列系列要素

系列形式选定以后就可以根据所确定的形式罗列系列要素，从服装的面辅料、色彩的选择、结构工艺以及局部细节设计到服饰配件等的搭配都要一一进行罗列组织，然后根据系列套数来进行合理安排分配，系列要素一定要与服装的主题风格和系列形式相互协调。例如以珠绣图案作为统一元素来组织系列元素，在挑选面料时就要考虑到面料对珠绣图案的适应性，什么样的结构造型更适合珠绣工艺以及细节设计与配件是否与珠绣图案风格统一、布局协调等。

三、整体画出

所有的系列元素一经选定并在设计构思中进行了合理的组织安排后，可以将一个系列看成是一个整体，对这一整体中的每一单品进行系列设计元素的分配，随后再将每一款设计逐一画出，在画的过程中要注意服装整体系列感的表现以及系列元素的合理安排。由于系列设计的概念还不只是完成单品设计，还要考虑系列之间每个单品的关系，如果一开始就孤立地单独完成一个个款式设计，将有可能使其支离

破碎，缺乏整体感，这是系列设计的重要内容。

四、局部调整

一般情况下，在纸面上表达的设计与设计构思总会有差异，所以整体系列画完以后，还要看看每套服装之间的关联协调性是否真正达到理想效果，细节设计、布局安排是否到位，然后再根据设计意图进行局部调整，这样就会使设计更加完整统一。

五、系列搭配

服装单品的可搭配性是品牌服装设计中非常重要的问题，每一个消费者都希望买回的服装可以与多件服装相配，既经济又可以搭配出多种服饰形象。因此品牌服装的系列设计中，应最大限度地考虑每一系列服装的可搭配性。系列之间的搭配时首先要考虑单一系列的系列元素，然后在搭配系列中寻找关联性因素进行设计。比如，一个系列为工艺装饰线系列，另一个可以与之搭配的系列可以在面料上或色彩上与之相同，只要搭配系列的工艺、结构等因素在风格上相互统一即可，或者将搭配系列也采用与前一系列装饰工艺风格统一的其他工艺手法，面料色彩等因素只要不互相冲突矛盾，搭配系列之间的服装单品就可以互相搭配。在品牌服装公司中，服装产品系列设计有时是相互并列，不分主次的；有时却是以某几个系列为主，其他系列是次要的辅助系列，因此系列搭配可分为系列之间搭配和主、副系列搭配。

如果整个设计任务仅有一个系列的服装，则不必考虑这一系列与其他系列的搭配。比如参赛服装一般只有一个系列，只要按照系列设计步骤完成设计即可。

本章小结

现代社会各行业都注重综合形象设计，系列化的着装方式已经越来越为人们所接受。品牌服装大都很重视服装产品的系列化，一些实力较强的服装公司，在产品换季之初，往往以系列的形式向市场推出自己的产品。设计师在不同的主题设计中，从款式、色彩、面料等方面系统、紧凑地进行系列产品设计，可以充分展示系列服装的多层内涵，充分表达品牌的主题形象、设计风格和设计理念。本章主要讲解了系列服装设计的设计条件、设计思路、设计方法和设计步骤，服装设计师对系列服装产品设计的所有相关知识都要熟练掌握，对系列服装设计的掌握便于从宏观

上把握服装企业一个季度的所有产品，做到产品多而不乱，这是在实际设计过程中非常实用的符合品牌服装实际运作的知识。

思考与练习

1. 参赛系列设计与品牌系列设计有何联系与区别？
2. 设计一个系列的实用女装。设计思路与系列形式不限。

要求：1) 春秋季节，结合流行趋势；

2) 消费群体为25~30岁女青年；

3) 面料不超过3种（指着装状态）；

4) 设计套数不低于5套；

5) 目标品牌确定。



第十四章

工业化服装设计

第一节 工业化服装概述

一、工业化服装的定义

工业化服装是由工业化的生产程序制作的有一定批量、有一定尺码配比的成衣化服装。工业化服装的品类繁多,从礼服、制服到家居服,从上衣、裤子到鞋、帽、围巾等服饰用品,凡是具有一定批量化生产的、符合工业化服装机械加工的、能够形成流水生产作业的服装,都可以成为工业化服装。因此,人们通常所说的成衣多指工业化生产的服装。工业化服装的生产是根据标准号型系列、按照市场的需求进行的,目的是使消费者能够方便地购买到所需的服装。

工业化服装生产是随着缝纫机的诞生而逐步发展起来的。缝纫机的诞生和不断改进,使缝纫速度加快,成本和价格不断下降,而且还能够批量生产、投放市场。从那时起,传统的手工制作逐渐被机械化的服装批量生产所取代。成衣的生产在20世纪获得了巨大的发展。工业革命带来的社会变革使人们的服装观念更加趋向平民化,风格也更加简洁明快。工业化大批量生产的服装对成本降低的要求促进了这一变化的形成。

工业化生产的衣服是大批量的,完成生产阶段后通过不同的渠道销往各地,因此成衣的工业化生产促进了服装业在制造和零售等方面的现代化。由于是大批量生产,工业化服装的生产成本比订制服装的生产成本低,消费者在市场上可以买到物美价廉的服装。但工业化生产也受很多因素的影响而带有一定的市场风险,如服装潮流、季节变化、经济增长与衰退等因素的影响。

在现代生活中,工业化生产的服装是人人都离不开的商品,极大地丰富和美化了现代人的生活。随着人们生活水平和购买能力的普遍提高,工业化服装生产越来越重要,成衣越来越走向高档化、时装化、个性化。现在,服装机械的进一步发展为工业化服装的批量生产提供了更好的物质基础。

二、工业化服装的特点

(一) 生产机械化

服装工业化生产中大量运用了各种机械化的生产设备。如电动裁剪机、电动缝纫机、自动熨烫设备、自动包装系统、吊挂传输系统等。而且还使用数字化技术进行款式设计、制板、排料等,既方便快捷,又节省人力。

（二）产品规格化

工业化生产的服装都需要符合一定的技术规格。如成衣尺码规格、生产工艺标准、材料检测标准、产品洗涤标准等。对于消费者来说，最为常见的产品规格化是服装号型标准。目前，世界上大部分具有工业基础的国家都有自己的服装号型标准。

（三）生产效率化

由于工业化生产机械的使用，使得服装生产能力加强，生产速度加快，服装产量以快速批量化的形式生产。当前，“快时尚”的出现，对服装从概念到产品的前导期提出了更加苛刻的时间上的要求，使讲究生产效率的工业化服装有了更大的用武之地。

（四）价格合理化

工业化服装由于是批量生产，使得生产过程中每一个环节的成本都比单件生产大大降低，因此在价格的制定上比较合理。同时，批量生产的服装要根据季节性和市场流行情况合理调整价格，以取得最佳经济效益。

（五）款式大众化

工业化服装是为大多数消费者而生产的，而不是为追求个性的单一消费者服务的。因此，真正的工业化服装必须以满足目标消费群为前提，适度保持品牌的特征，做到最大程度地实现目标消费群体内的“大众化”，以适应众多消费者的需求。

三、工业化服装设计要求

由于工业化生产的服装产品，其服务对象是广大的消费者，因此在成批生产服装时，应首先满足消费者的使用要求；同时，工业化服装设计还要考虑服装生产过程中的工业要求。

（一）使用要求

同所有其他服装设计一样，工业化服装的使用要求也包括审美要求和功能要求，也就是说既要美观大方，又要经济实用。

审美要求是对服装艺术造型的要求，即服装的造型要有创造性、艺术性、流行性。人们在挑选服装时，往往先看其外观效果如何，然后决定是否购买。这就要求生产企业必须了解市场，掌握消费者审美心理，使所设计服装的外观和款式

符合消费者近期的审美要求。

工业化服装设计的功能要求是指要使所设计的服装穿着方便、服用可靠。在设计服装时要正确选择服装面料、款式、结构,合理设置钮扣、口袋等部件的位置,确保人体正常机能以及穿脱方便。此外还要考虑材料和缝口的坚牢度,缝口和衣片经过不断地洗涤或熨烫后不变形、不收缩,服装材料和服装部件结构耐磨损,不易脱纱和散边。

（二）工业要求

工业化服装设计的工业要求包括经济要求和工艺要求两个方面。

工业化服装设计同其他设计最大的区别就是服装的批量生产,哪怕不起眼的一个小小的环节也会大大影响其生产总成本,所以在设计时一定要考虑其经济合理性,尽可能降低成本。

在工业化服装生产中,服装成本的大部分是基本材料成本,包括面料以及各种辅料,而其中面料和里料又占了基本材料的大部分,所以合理用料是降低服装成本的最关键因素。批量化服装设计的款式在达到设计要求的前提下尽量简洁,这样就可以减少服装的用料。不同的款式结构面料耗用量相差很大,款式复杂,面料耗用量就会增加。此外,款式简洁的服装,在制作时所需要的劳动量较小,生产时间缩短,厂方用于工时工资的支出减少,成本也会降低。

同时工业化服装设计还要考虑加工工艺的问题,同一服装结构,可有许多不同的制作方法,在设计时要尽可能选用加工方便、最符合本厂加工条件的工艺。同时,要尽可能考虑到流水作业的便利性,简化费时费力的复杂小零件等细节,适合批量生产,使设计尽量适应自动化、机械化程度较高的生产设备。

工业化服装生产的设计、生产工序可谓环环相扣,因此,在把握产品定位的基础上进行成衣设计时,要尽量加强批量产品之间的关联性,使相近产品在设计或工艺上具有某些相近特征,同时注重成衣系列化,注重成衣要素之间的组合配套关系,从而形成一品多种、互有关联的产品格局。这样在生产时就可能简化合并某些工序,大大降低产品成本,同时还可以加强企业的竞争力。

（三）销售要求

工业化服装最终是以商品的形式出现在各个卖场的,所以工业化服装具有某些商品必须有的销售要求,比如作为商品销售时,服装上必须要有商标吊牌、洗涤标、成分标、号型标等商品标识,必须按要求叠放整齐,分门别类,对于一些有口袋的服装,通常在袋口部位要做固定假缝,以使口袋在没有出售之前保持平整,消费者买走之后把假缝线一拆就可以使用。销售服装在进行设计时,要考虑到便于运输、便于存储、方便包装等,一些销售服装设计还要考虑到按不同国家、地区的销售环境、着装习惯等进行设计。

四、工业样衣

工业样衣是根据企业设计或客户订单的规格、尺寸要求而制成的生产样衣。在制作之前,需进行面料的缩率测试、生产工艺流程的合理安排以及样板的推档等。在进入批量生产时,工业样衣成为检验产品质量的依据,因此工业样衣制成以后,必须经过客户或技术人员确认,方可投入生产。

(一) 样衣试制

工业样衣在试制过程中需注意以下问题:

1. 布料缩量

工业样衣的样板尺寸必须将面料、里料、衬料等的缩水率严格计算在内,以确保服装成品的规格与样衣一致。如精纺毛料套装的样板尺寸应考虑到蒸汽整烫过程中的缩率以及面料与里料之间不同的缩率,在样衣制作时预留出各自合适的缩量。工业样衣不同于单件生产的样衣,尺寸制定一定要严格,预缩量多了会造成很大浪费,少了容易造成成衣残次品的出现。

2. 工艺流程

单件定制的样衣基本不用考虑工序的问题,以尽可能达到设计要求为主,制作过程中可以不必过于考虑工序的问题。而工业样衣则不同,大批量生产的服装需要简化某些结构和加工工序,因此在工艺流程的安排上一定要合理规范,以确保成衣质量,又要提高生产效率。这是样衣试制时必须严格注意的,因为样衣是流水作业的样本,流水作业一般是按照样衣的加工工序进行的,否则不同的工序在流水线上未必能达到单件样衣的效果。试制工业样衣时要有严格的工艺单。

3. 加工手段

工业样衣试制过程中还要考虑加工设备的选用。尤其是对于一些工艺特别的设计,如刺绣、褶裥的熨烫定形等,均要专用设备辅助生产。同时,在制作过程中,还要对样衣进行诸如加工技术方面的探索,以尽可能创造出最科学、最先进的加工手段,降低生产成本,同时提高成衣的审美性能和服用性能。如对某些特种服装的御寒性能或抗高温性能的测试等。另外,发展中的成衣加工手段需要高科技、新材料、新工艺等生产要素的支持。

(二) 样衣分析

制作样衣是确保成衣生产的第一步,也是工业化服装生产的关键环节。样衣的

科学性、细致性对批量生产有着至关重要的作用。但是并不是样衣制作完毕就可以投入生产了，因此，对于制作完成的样衣要认真进行分析，看选料是否正确，造型是否理想，板型是否合理、成本是否合适等，总之，分析样衣是否可以正式投入批量生产了。样衣分析主要包括以下内容：

1. 材料

样衣制作完成以后，要看看面料的选择是否合适，是否达到理想的设计效果。因为面料具有各自的造型特征和服用性能。有时样衣没有出来之前是很难估计其成衣效果的。不同的结构板型、不同的设计风格需要不同的面料与之相配。分析样衣的用料是否适合这种服装，如果材料造型效果不好，达不到设想中的效果，或者并不适合，那么就要考虑换用其他材料。

2. 造型

以设计图表现的服装款式有时往往会与成衣效果相差很大，样衣才是检验设计的最佳标准，检查分析样衣的款式是否是设计真正想要的款式以及成衣后的款式是否符合流行、是否达到了客户的要求等，然后结合流行趋势和近期人们的审美要求做进一步的修改，以使款式更为美观。

3. 板型

板型好坏是决定服装品质的重要因素，严格制定的板型有利于塑造美观的形体，如裤子的裆弯弧度是否合适、侧缝是否起吊等。板型不合理不仅会影响到服装的生产效率，造成成本费用增加，同时，还会影响到成衣的销售，甚至还会造成产品的积压，给企业带来损失。而且严格的板型也有利于推档的合理性和正确性。样衣的板型合理，以此推档就会比较合理，否则，号型越大或越小，板型就会越不合理。

4. 尺寸

在款式设计完成以后一般都要由设计师或技术人员给服装制定尺寸，因为看不到实物，服装尺寸往往仅凭经验给定，有时未必是理想中的尺寸，所以样衣完成以后要检查尺寸是否符合设计要求以及是否符合当前流行，同时还要检查一些特殊部位的尺寸是否合理，如套头量的大小、袖窿的深浅等。

5. 工艺

样衣出来之后，要检查其工艺有何欠缺，流程是否科学，做工是否精良。如缝线是否直顺，熨烫是否平整，有没有接缝起皱的现象。尤其是某些特殊面料服装的工艺更要严格把关。例如检查条格服装是否对条对格；针织服装的罗纹是否对称、袖窿与领圈等处的接缝工艺是否平整圆顺。工艺不好的样衣要重新修改制作，直到达到效果满意为止。

第二节 工业化服装设计标准

与工业化生产相联系的成衣设计，由于其批量生产的特点，所以不能注重单件设计的个性，而是要从众多的个性元素中寻找其共性，并且以这种共性作为设计和生产的标准。这种标准要反映出大多数人的情况，符合大多数人的需要，它包括一定的技术标准和艺术标准，比如生产工艺标准、服装号型标准、款式造型标准。

一、生产工艺标准

生产工艺标准是根据不同品种、款式的服装要求而制定出的特定的加工手段和生产工序的标准。特别是在服装向个性化方向发展的今天，服装工业生产也随之出现多品种、小批量、短周期的特点，再加上新材料、新工艺的出现，使服装的加工方法和生产流程更加复杂多变。但是万变不离其宗，无论生产形态怎么变化，也有可以遵循的基本一致的标准。生产工艺的标准化和科学性可以提高加工效率和服装品质。

生产工艺标准包括生产准备、裁剪工艺、缝制工艺、熨烫塑型工艺、成品品质控制和后整理。这些内容在后面的生产工艺流程中我们将会详细介绍。

二、服装号型标准

在服装行业标准中，“号”是指人体的身高，是服装长度设计的依据，它与人体身高、颈椎点高、坐姿颈椎点高和全臂长等密切相关。“型”是人体的净胸围或腰围，是设计服装围度的依据，它还与臀围、颈围和肩宽有关。按照我国服装行业标准规定，在服装成品上必须标明号、型。服装号型标准是通过对全国男性、女性、儿童不同体型的普遍测量，采用其平均数制定的服装尺码标准。身高、胸围和腰围是人体的基本部位，用这些部位的尺寸来推算其他各部位的尺寸最具代表性，误差最小。号型标准有助于成衣尺码的制定，也有助于消费者根据自己的体型选择合适的服装。服装生产厂家的设计人员在设计服装时，都是以标准号型进行设计，然后由推板人员通过缩放版推出其他号型尺寸。

（一）成人装号型

1. 号型表示方法

我国服装行业现行号型标准为GB1335-1997《服装号型》，该标准中对号、型

的定义，号型的表示方法以及体型分类作了规定。根据人体的规律和使用需要，对上装及下装分别选用最有代表性的两个基本部位作为制定号型的基础。上装的号和型分别用身高的数值（cm）和胸围的数值（cm）表示；下装的号型分别用身高的数值（cm）和腰围的数值（cm）表示。

国家标准还根据人体的胸围与腰围的差数将体型分为四种类型，代号分别为Y、A、B、C。其中，Y代表偏瘦体型；A代表标准体型；B代表偏胖体型；C代表胖体型。男子不同体型胸围与腰围差数见表14-1。女子不同体型胸围与腰围差数见表14-2。

号型的标志表示为号、型之间用斜线分开，后接体型分类代号。如，男子上装号型175/88 A，标志含义为：号（身高）为175cm，型（胸围）为88cm，体型为A体。适合人群：身高173~177cm，胸围86~90cm，胸腰差为12~16cm。下装号型175/74 A，标志含义为：号（身高）为175cm，型（腰围）为74cm，体型为A体。适合人群：身高173~177cm，腰围73~75cm，胸腰差为12~16cm。在下装的选择中，对于胸围为88cm的A体，可选定3种腰围，即72cm，74cm，76cm。

表14-1 男子体型分类（单位：cm）

人体体型代号	Y	A	B	C
胸围与腰围差数	17~22	12~16	7~11	2~6

表14-2 女子体型分类（单位：cm）

人体体型代号	Y	A	B	C
胸围与腰围差数	19~24	14~18	9~13	4~8

2. 号型系列

把人体的号和型进行有规则地分档排列即为号型系列。GB1335-1997《服装号型》标准中规定：成人装号型身高以5cm分档；胸围以4cm分档；腰围以4cm、2cm分档。这样服装号型分别组成了5·4系列和5·2系列。上装号型只有5·4系列，是指胸围以4cm跳档；下装号型有5·4系列和5·2系列两个系列，是指腰围分别以4cm和2cm跳档。就下装腰围数而言，在5·4系列中，对Y、B、C三种体型，1个胸围搭配了2个数值的腰围；对A型，1个胸围搭配了3个数值的腰围。当间隔为2cm时，是以2cm跳档，从而形成了下装5·2系列。如5#·4系列女上装A型中间体型号160/84A，对应的中间体下装号型可以是160/64A、160/66A、160/68A。每个企业要根据其具体情况和地区差异确定使用的号型系列，即如果在为上、下装配套时，可以根据84的型在上述3个腰围尺寸中任选。

3. 中间体

根据大量实测的人体数据，通过计算，求出均值，即为中间体。它反映了我国

男女成人各类体型的身高、胸围、腰围等部位的平均水平，具有一定的代表性。

在设计服装规格时，必须以中间体为中心，按一定分档数值，向上下、左右推档组成规格系列。国家设置的中间体号型是指就全国范围而言，各个地区应根据各地区人体体型的具体情况设置中间号型，但规定的系列不变。男女体型的中间体设置如表14-3。

(二) 童装号型

表14-3 男女体型中间体设置 (单位: cm)

体 型		Y	A	B	C
男	身高	170	170	170	170
	胸围	88	88	92	96
女	身高	160	160	160	160
	胸围	84	84	88	88

1. 号型表示方法

除了成人男女装号型外，GB1335-1997《服装号型》还对童装号型做了规定。婴幼儿服装号型的号以52cm为起点，以80cm为终点。儿童不分体型，随着儿童身高逐渐增长，胸围、腰围等部位逐渐发育变化，向成人的4种体型靠拢。儿童不分体型，因此号型标志不带体型分类代号。童装号型表示方法也是号与型之间以斜线分开，分别标明该服装适合于身高和胸围（或腰围）与此号相似的儿童。例如上装号型为145/68，表明该服装适用于身高143~147cm、胸围66~70cm的儿童穿着。再如下装号型为145/60，表明该服装适用于身高142~147cm，腰围59~61cm的儿童穿着。

2. 号型系列

为了增强适用范围，童装标准号型系列以中间体型为中心，向两边依次递减或递增组成。童装号型系列设置标准如下：身高52cm~80cm，号以7cm分档，胸围、腰围分别以4cm、3cm分档；身高80cm~130cm，号以10cm分档，胸围、腰围分别以4cm、3cm分档；身高130cm~160cm，号以5cm分档，胸围、腰围分别以4cm、3cm分档。

儿童服装的号型系列为：身高52cm ~ 80cm，号型系列为7·4系列和7·3系列；身高为80cm ~ 130cm，号型系列为10·4系列和10·3系列；身高130cm ~ 160cm，号型为5·4系列和5·3系列。

第三节 服装商品的标识

服装商品的标识是指服装上的标识性物品，服装企业可以通过这些标识为产品编号、归类，为生产、货物流通和销售等环节提供方便，还可以通过这些标识向消费者提供产品相关信息，比如，消费者可以通过标识查看服装面料成分、服装尺寸、洗涤方式等。服装作为商品出售，要符合商品的销售规定，服装商品的标识要规范，要符合国家工商行政管理部门对文字和数据等内容的有关规定。同时，标识的设计还要注重外观质量和制作质量。服装商品的标识包括商标、吊牌、洗涤标、成分标和号型标等。

一、商标

商标又称唛头，是缝合于服装产品内里上的品牌标志。商标一般放置于内里显眼处，有些服装的商标放在服装表面做装饰，如休闲装、运动装。商标主要内容包括品牌标志，即商标注册图形，也可以将公司名称放入，商标的外观应该简练、醒目、精致。商标的材质有多种，从制作上看商标主要有织标和印标，织标一般以人造丝提花制造而成，档次较高；印标一般以人造丝带印刷，档次较低。

二、吊牌

吊牌不与服装缝合在一起，其作用仅仅是向消费者传递商品的基本信息，吊牌可以从服装上方便地取下来。吊牌上的内容主要包括品名、货号、号型、成分、价格、产品执行标准编号、质检、品质等级、使用说明、洗涤或熨烫方式、保养方式、公司名称、地址、电话等产品信息。吊牌的主要材料是硬卡纸，也使用塑料等聚合材料，形式为单层、双层、折叠式等，使用丝线、尼龙、别针、金属扣等挂在服装上。

三、洗涤标

洗涤标又称洗水唛，是缝合在产品内里不太显眼处的洗涤说明，一般是在上装的侧缝处和下装的腰节处。不同的服装材质需要不同的洗涤方式，虽然吊牌上也有

洗涤方式，但吊牌不会永久放在服装上，应该以缝合在产品上的洗涤标为准。洗涤标上主要包括洗涤方式、干燥方式、熨烫方式等内容，一般以人造丝印刷制作。

四、成分标

成分标是缝合在服装产品内里不太显眼处表示产品材质成分的标志，包括面料成分、里料成分或者填充物成分。成分标上的内容要正确如实地标明服装材质成分，成分内容要与权威性质量检测部门的检测报告一致，否则将会受到工商部门处罚或者消费者索赔。有时候，成分标不以独立的标识形式出现，而是印刷在洗涤标、号型标或者吊牌上。

五、号型标

号型标又称尺码带，是缝合在产品内里显眼处的表明产品尺寸规格的标识，号型标是顾客选择适合自己身材的产品的重要依据。号型标通常比较细小，仅1cm左右见方，一般与商标缝合在一起。

第四节 工业化服装生产流程

一、工业化服装设计自动化系统

随着高科技的发展,服装业的发展也是今非昔比,从以往量体裁衣的作坊式手工操作,发展到大批量的现代化工业生产,而且采用了现代高科技生产技术,形成了服装生产的系列化、标准化、高科技化。人们对服装的要求越来越高的同时,服装的成衣生产也迈上了更高的台阶,借助计算机技术,大大提高了服装设计和成衣生产效率。

目前服装产业应用的自动化系统主要包括以下三大系统:

(一) 服装设计CAD系统

服装设计CAD系统是一个用微电脑控制的、快速而多用途的款式设计与服装配色系统。整套系统包括草图绘制、款式生成和色彩搭配等,取代了过去由设计师用草稿纸和铅笔绘制效果图的方式,使得设计工作能够在系统上自动生成,与手绘相比更为迅速、准确、简便。设计师利用显像屏幕、光笔和数据图形输入板,可以绘制修改设计草图,根据需要自由填色、变化款式,按需要放大或缩小图像形状,或者配合扫描仪等的应用选配表现面料质感,使得设计更为生动、直观。还可以将各种服装的基本款式及零部件做成数据库,供设计师自由选用和重新组合。

(二) 自动制版推档排料系统

一个基本形状的重要特性和推档信息存入计算机后,可以进行推档,并可画在样板纸上;同时还可用来排料,计算机排料可在面料上上下下、左右翻转,迅速自如,还可以自动对条对格。这一系统能协助描样人员进行号型缩放、样板检修、排板及排料的绘制作业,与人工操作相比,节省布料、提高生产效率、确保服装品质和减轻劳动强度等功效。

(三) 自动裁剪系统

电脑自动裁剪系统是适合成衣生产使用的自动裁床。这一系统可依照计算机完成的排料图,经由小型电脑控制的裁刀在裁床上运转,自动将裁片精确地切割出来。完成了这些精确的裁片,也就迈出了成衣生产自动化关键性的第一步。

二、工业化服装生产的主要环节

工业化服装生产流程因生产能力、产品品种、材料特性、批量大小等因素而

各有差异，即使是一件款式、面料等完全相同的衬衣，在不同企业里，其生产流程也会被划分为不同的工序和工艺。尽管如此，工业化服装却有着大体相同的生产环节，这些环节主要包括以下几个方面（图14-1）。

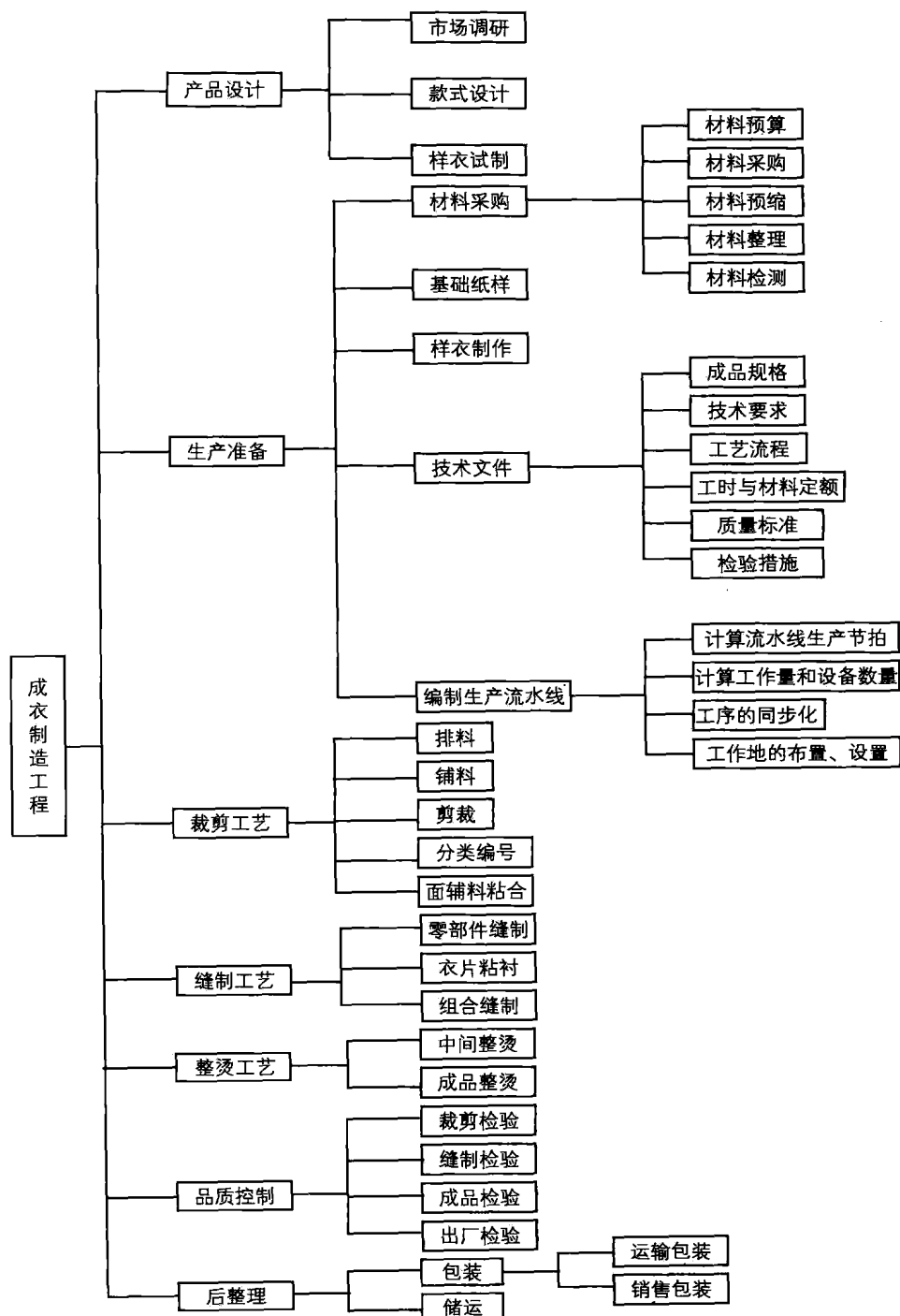


图14-1 工业化服装生产流程

（一）产品设计环节

产品设计环节也就是完成服装产品的开发与确认的设计工作阶段。这一环节的具体内容已在前面各章有详细的介绍，这里不再赘述。

（二）生产准备环节

生产准备环节是指在生产前做好物质和技术方面准备的生产工作阶段。准备工作包括材料的选择配用与整理检验、板型的制作与样衣的试制以及成品规格、技术要求、工艺流程等技术文件的制定等工作，以确保投产的可行性。

纸样和样衣最终确认以后，需要根据生产任务订购面料及辅料。这个环节需要给予重视，否则很容易出现问题，例如：估计用量过多会造成资金浪费，估计用量过少可能导致延迟交货；如果面辅料的质量问题在成品交付时才出现，可能会导致客户退货等更为严重的损失。

面辅料检验项目很多，如面料色差、疵点、缩水率的检验，粘合衬的粘合牢度、温度、压力的检验，拉链的顺滑程度、尺寸长短、横拉强度的检验等等。为了确保用于生产的各种材料质量符合成衣生产要求，通过对进厂材料的数量清点、外观评价和质量检验，可有效地提高服装成品的合格率。没有经过检验或不合格的面辅料不可盲目投入生产，这是把好产品质量关的重要一环。

（三）裁剪环节

裁剪环节是狭义上的服装生产的第一个生产工作阶段。这一环节的主要内容是把面料、里料、衬料和其他材料按纸样要求剪切成合格衣片，然后将裁好的衣片作标记并进行分类编号，对需要粘合的面料以及辅料等在粘合机上进行粘合。

1. 制定裁剪方案

裁剪车间接到生产任务单后，首先要制定一个合理的裁剪方案。内容包括：确定铺布的床数、每床铺布的层数、每层面料剪切的规格数和件数等内容。这样，不仅使排料、铺料等工作能顺利进行，而且提高了裁剪的效率。

2. 排唛架

为了准确裁剪大量成衣，需采用特别的裁剪工具来完成。把确认后的纸样画在和所裁剪面料等宽的裁床专用纸上，并排列成一个组合，这个组合在行业内叫排唛架。唛架的作用是计算出最准确的面料用量。唛架的编排是一项技巧工作，必须考虑多项技术需求，例如：布纹的方向、布料的幅宽、布料的性质、尺码的组合及预备拉布的长度等等。目前，在大型企业这项工作都由电脑辅助完成。

3. 铺料及裁剪

铺料的任务就是按照唛架的长度以及裁剪方案所确定的床数和层数,把面料一层一层地平铺在裁床上,然后整理面料,使布面平整、布边对齐、减少拉力。整理好之后将唛架放在整叠衣料上面,然后,裁剪技工会按照唛架上衣片的形状来裁剪衣料。如果款式需用里布或衬布,所需的过程也大同小异。

4. 验片、划号、粘合、分包

裁剪完成后,为了保证服装的质量和缝制工序的顺利进行,裁剪车间还要对裁片进行验片、划号、粘合与分包等工作。目的分别是查出不合要求的衣片并更换或修补;避免因服装衣片串位而可能形成色差;利用粘合设备对需加粘合衬的裁片进行粘合加工;防止生产过程发生衣片混乱或丢失。

(四) 缝制环节

缝制环节是服装生产中重要的也是技术较为复杂的生产工作阶段。它是按不同的款式、材料,采取科学合理的缝合方式,将衣片组合成服装。这个过程中还要注意缝纫机器设备、缝型、线迹等缝制要素的选择。

(五) 整烫环节

整烫环节是指在产品的缝制过程以及成品整理过程中通过熨烫工艺以塑造和保证服装外观效果的生产工作阶段。熨烫一般可分为中间烫(小烫)和成品烫(大烫)两种。中间烫分为分缝烫、归拔烫、部件烫等;成品烫则是通过施加一定的温度、湿度、压力和时间,对缝制完的服装成品做最后的定型、保型以及外观处理,以改善服装的立体外形,保证服装线条流畅、外形丰满、平服合体、不易变形,具有良好的穿着效果。

(六) 品质控制环节

品质控制环节是通过一定的质量检验措施,检验特定产品在裁剪、缝制、成品以及出厂等过程中是否存在质量问题的生产工作阶段。根据检验结果,生产者要确定被检对象是否合格并决定可否进入下一道工序或是否可以出厂。品质控制是使产品达到计划质量与目标质量相统一的管理措施。

质量检验的内容包括以下三方面的内容。1.外观质量的检验。这是对成衣整体造型及各个部位的检验,主要检查左右是否对称、高度是否一致、线条是否流畅、有无明显错误等。2.尺寸规格的检验。这是对照工艺技术标准,测量成衣各部位尺寸,检查成品的尺寸是否达标。3.加工质量的检验。此项检查是通过目测、对比、尺量等方式,对照工艺要求,检查服装的加工质量。检验人员需根据一定的标准来判定产品合格与否,属于允许范围内的差距判定为合格品;超出允许范围的差距判定为不合格品。

（七）后整理环节

后整理环节是在完成产品的基本加工流程的基础上，对产品进行钉扣、修正、清洗、保型、包装、储运等最后整理的生产工作阶段。作为整个生产过程中的最后一个环节，后整理工作的结束标志着整个服装生产加工任务的完成，这些产品接下来将进入流通环节。

三、工业化服装生产设备

服装设备一般按生产过程分类，分类如下：

（一）生产准备设备

服装生产准备设备主要包括验布机和预缩机两种设备。一般在工业化服装生产中才使用。

1. 验布机

在批量生产的服装中，需要多层铺料剪裁，混入有斑点的布料就会出现服装次品，所以必须在裁剪前将不合格的布料去除。验布机除检验布料的斑点外，还对布料的幅宽、色差、纬斜等进行检验，同时对布料的长度进行复核。

2. 预缩机

预缩机是布料设备预缩的整理设备，它在一定的温度、湿度和压力下，借助布料本身的弹性收缩变形以及织物和纤维的渗透及溶胀原理，消除布料的潜在收缩，完成预缩工作。服装生产厂家常用的预缩机有呢毯式预缩机和橡胶毯式预缩机两种。

（二）服装裁剪设备

服装裁剪工程设备包括铺料机、断料机、裁剪机和粘合机等。

1. 铺料机

铺料机是在裁剪前把布料铺在铺布台上摊开展平的机器。铺料一般为拖铺形式，铺料机分为机械式铺料机和微电脑控制拖铺系统。铺料根据面料在铺台上的不同形式分为单程铺料（正面铺料）、折叠铺料（双程铺料）和对向铺料。

2. 断料机

断料机是在布料铺好后将布料按排列方式层层切断的机器，通常与铺料机组合

在同一种设备上。有的断料机上还有疵点检验装置,遇到布料上疵点时,断料机会将带有疵点的布料剪断,然后再将布料拖到合适的位置继续铺料。断料机分为切割式断料机和油压式断料机。

3. 裁剪机

裁剪机就是将布料按纸样要求剪切成合格衣片的机器。从剪切、冲动动作来看,裁剪机可分为连续式裁剪机和间歇式裁剪机两种基本类型。裁剪机还可根据裁剪用途分为直刀式裁剪机、圆刀式裁剪机和带刀式裁剪机。此外,还有计算机裁剪系统、激光裁剪系统、高压水裁剪系统等高新技术特种裁剪设备。

计算机裁剪系统是在裁剪工艺中应用计算机辅助制造的一个主要设备,它由计算机辅助排版与计算机自动裁剪两个方面组成,配合自动铺布设备,几乎可以实现裁剪过程的自动化。此系统能提高裁片质量,几乎可以完全避免手工裁剪造成的误裁,还能避免人工操作对裁片可能造成的磨损、污迹以及裁片边缘参差不齐的毛病。计算机裁剪对面料的节省量远远高于最富有经验的排料人员的排料结果,直接帮助企业最大限度利用面料,而不造成无谓浪费。

激光裁剪系统是利用激光器发出的高强度、方向集中的激光束作为切割工具,利用激光束熔融纤维材料实现裁剪作业。激光裁剪系统精度非常高,可以使排料后相邻衣片的间隙缩至近似于零。激光裁剪机适用于裁切各种尼龙布、涤纶布、帆布、防水布、超细纤维无尘布等布料,但由于熔融的过程中易引起面料粘连现象,所以不适宜化纤面料,也不宜切割多层面料。

高压水裁剪系统的原理是利用高度集中的水束,通过高压发生器增压后高速喷射切断面料。特点是切割中不产生热量,对面料无损伤、无粉尘污染,切割过程中的锋利度不发生变化等,最适宜于裁剪粘合衬、无纺布、化纤料等材料,可裁图形弯曲复杂的裁片。它克服了激光裁剪中难以消除的多层切割粘连的缺点,切割厚度可达3.8cm(1.5英寸)。但缺点是设备较大,投资比较高,而且需浸湿面料,需要进行废水处理。

4. 粘合机

粘合机是利用热熔原理,将与面料配伍的衬料粘合在衣片上需要加衬部位的机器。如将衬料粘合在衣领、前胸、袖口、口袋贴边等处。粘合机一般分为连续式和非连续式两种,连续式效率较高,非连续式效率较低。发热元件是粘合机的主要部件。热熔粘合工艺参数主要有温度、时间与压力,工艺参数的确定主要取决于衬布热熔胶种类特征与面料的性能。

(三) 服装缝制设备

服装缝制设备包括各种不同功能、不同用途的缝纫机。缝纫机是服装生产中最

重要也是种类最多的设备。工业用缝纫机与普通家用缝纫机的区别在于讲求效率、专业化、经久耐用,操作熟练化程度要求相对较低。

工业缝纫机按线迹结构可分为单线链缝缝纫机、双线链缝缝纫机、穿梭缝缝纫机、绷缝缝纫机、包缝缝纫机、复合缝缝纫机、特殊缝缝纫机以及熔接缝缝纫机。按线迹用途分类可分为单线迹缝纫机、双线迹缝纫机、人字线迹缝纫机等,根据用途不同还可以分为钉扣机、锁眼机、绗袖机、打结机、饰边机、锁边机、封口机等。

最常见的服装缝纫设备有以下几种:平缝机,分为单针平缝机和双针平缝机;链缝机,分为单针链缝机、双针链缝机、多针链缝机;暗缝机,主要用于扎驳头、缉领角;绷缝机,分为双针绷缝机和三针绷缝机;包缝机,分为单线包缝、双线包缝、三线包缝、四线包缝、五线包缝;套结机,主要用于裤襻、袋口、扣眼等部位的套结、加固。

(四) 服装整烫设备

服装整烫设备包括给湿加热和熨烫整理所用的设备,包括熨制设备、压制设备和蒸制设备。根据不同的熨烫要求,可采用不同的熨烫设备。熨斗的重量和底板的形状,根据其使用的不同要求而有所区别,一般缝制过程中采用的熨斗重量较轻,底板形状窄而尖,而大烫用的熨斗则重量较重,底板形状宽而钝。针织服装的熨烫由于以烫平为主,所以多使用特别宽大底盘的专用熨斗。在工业化服装生产中,普遍采用的是蒸汽熨斗和蒸汽电熨斗。工业化生产的熨烫设备可以分为如下几大类。

1. 熨斗

熨斗可分为蒸汽熨斗、电熨斗、蒸汽电熨斗三类。

蒸汽熨斗是指利用蒸汽作热源,使熨斗达到一定的温度再进行熨烫的烫斗。这种熨斗的底板设有蒸汽槽的穿孔,使用时需配备提供蒸汽汽源的锅炉,或蒸汽发生器等装置。蒸汽熨斗与供汽装置间用管线连结,通过管线把蒸汽输送到熨斗中去,蒸汽从熨斗下面孔隙中喷出,或使蒸汽从排汽管排出。蒸汽熨斗优点很多,具有喷汽流畅、温度均匀、使用安全、熨烫效率高、节能效果好的特点,适用于各种面料服装的熨烫。为了提高熨烫质量,熨斗的使用必须配合吸风烫台进行即时抽湿干燥冷却,才能发挥优良的作用,在实际生产过程中,蒸汽熨斗、蒸汽发生器与吸风烫台的配合几乎遍及服装熨烫作业的每一个环节。以往缝制流水线中使用的吊瓶蒸汽熨斗也几乎被这种组合所替代。

电熨斗利用一个电发热元件进行加热,使底板温度逐渐上升,达到一定温度后,利用金属底板储存的热量进行熨烫。这种电熨斗又可分为普通型、限温型与调温型三类。由于电熨斗需要进行人工喷雾加湿,因此,除部分粘合作业中使用外,已基本上不再使用。

蒸汽电熨斗有直接蒸汽熨斗与轻触式吊水熨斗两种。它采用电热元件进行加

热,其熨斗底板有蒸汽槽的穿孔,可利用电热蒸汽进行自动加湿。把水加入并通电后,就会产生蒸汽,按下喷汽开关,蒸汽就能够从熨斗下面喷出,蒸汽的强弱还可以根据需要调节。在熨斗前方还装有喷雾嘴,按下喷雾开关,就能喷出水雾。蒸汽电熨斗克服了人工低温喷雾加湿的缺点,同时热蒸汽可以更有效地将热量传递到衣物表面,因此大大提高了熨烫质量和工作效率。在熨斗上装有调温刻度盘,通过转动刻度盘上的旋钮,就可任意选择熨烫温度。蒸汽电熨斗使用范围比较广泛,可以熨烫丝、毛、麻及化纤等各类织物。

2. 压烫设备

压烫是利用上下烫模的相互作用完成熨烫的方法。压烫设备可分为夹熨与模熨两大类。

夹熨是把布料或成品服装平放于特定安置的平面上,然后再利用另一平面,对其施加一定的压力,达到热定型的目的。夹熨机械单机较多。其主要构成与模熨机械大致相同,但夹熨机械的上下烫模与模熨机械不同,它们多为平面或略有凹凸。由于夹熨机械一般为单机,适应性较强,因此,它很容易被小工厂或小批量服装生产者采用,从而在一定程度上代替了专用性较强的模烫机械。另外在干洗行业也有一定的运用。

模熨的过程是服装被模熨机械的上下熨模夹紧,烫模喷出高温蒸汽,从而赋予布料以可塑性而进行成型加工,并通过烫模利用真空泵产生的强烈吸引力来吸收湿气,使布料冷却定型从而完成熨烫过程,如帽子、领、袖与胸罩罩杯等的成型加工。在模熨机械中,上下烫模是两个关键的部件。由于模熨机的上下烫模是针对服装各部位的造型特点而设计的,因此,它对于提高服装的质量无疑起着十分重要的作用。当然,由于模烫机械占地面积大,能耗较高,且专门性较强,因此多为专业化大批量生产使用,在西装生产中使用的服装压烫流水线就是不同种类模熨机械的组合,但是不适合于小厂及小批量的服装生产。

3. 人像蒸汽熨烫机

人像蒸汽熨烫机,又称立体整烫机或整体整烫机。它是一种先进的自动烫衣设备,不仅省时省力又能保证整烫质量。人像整烫机有人形模具,整烫时,把衣服穿在人像模具上,开足蒸汽,衣服在强大压力蒸汽的冲击下,膨胀伸展开来。然后加风,使水汽比例逐渐降低,再关闭汽阀就变化冷风,使衣服迅速冷却随即定型。

人像蒸汽熨烫机的应用范围比较广泛,它可以广泛应用于各类大衣、外套、内衣等的熨烫;对于绒类织物(如平绒、灯芯绒)及毛皮织物,采用人像蒸汽熨烫,可防止倒绒倒毛现象;尤其对于轻薄织物(如真丝、人造丝等)更可显出人像熨烫的有益之处。由于人像蒸汽熨烫是将整件衣服一次烫完,因此,它的服装整体熨烫造型效果较好,而某些局部效果则显然不及模熨等熨烫方式。

人像熨烫的效率较高,除将衣服与取走的动作,其余全由机械自动完成,整个过程仅为几十秒钟。同时由于自动化程度比较高,设备的操作也非常简单。虽然优越性很多,但是设备价格较为昂贵。

4. 压褶机

压褶是在一定的温湿度条件下,利用一定的压力将布料塑造成一系列尖形或圆褶裥的过程。压褶除采用手褶、夹熨机或熨斗压褶外,还有专门的压褶设备。尤其是在形成一些较为复杂和精细褶的过程中,使用专用压褶机可提高质量,提高生产效率并可大大降低成本。

现代压褶机采用电脑控制,可以根据不同要求制作出多种美丽的褶裥花纹。经过压褶工艺处理的服装由于其特殊的面料肌理,呈现特别的艺术效果,深受一部分消费者的欢迎。

5. 去皱挂烫机

去皱挂烫机是利用一种小型的蒸汽发生器产生蒸汽,并通过管道经出气喷头将蒸汽作用于服装表面,可以在一定程度上消除服装在储运与穿着过程中形成的轻微褶皱。这种轻便的设备多适用于服装专卖店。

(五) 针织服装设备

按照纬编和经编工艺的不同,针织服装设备分为纬编机和经编机两大类。

1. 纬编机

纬编机即生产纬编针织物的针织机械,纱线沿纬向喂入织针进行编织。纬编机按其针床形状可分为圆型纬编机和平型纬编机。

圆型纬编机是指织针配置在圆形针筒上,用以生产圆筒型纬编织物的针织机,简称圆纬机。常见的圆型纬编针织机有多三角机、毛圈针织机、提花圆机、棉毛机、长毛绒针织机、罗纹机等。其中,多三角机用于编织单面针织物,因三角成圈系统多而称多三角机。这种机器生产效率高,可织制各种不同花色、较大花型的单面提花的针织物;毛圈针织机是用以编织毛圈组织针织物的针织机。毛圈织物适于作服装、家庭用品和某些工业材料;提花圆机是编织提花组织和复合组织针织物的圆型纬编针织机。提花圆机适用于织制针织外衣和装饰用品的坯布。

平型纬编机即横机,指针床为平行的纬编机,主要用来编织外衣成形衣片,适合棉、毛、麻、丝、羊绒及各种化纤、混纺纱线的编织。横机能够随意编织平纹、罗纹、间色、坑条、扭绳、珠地、打花等花式的内外服装、手套、帽子、围巾等,也能够作为编织各类服装的领、袋、罗纹口等部件的辅助设备,是生产羊毛衫的主要生产设备。目前,电脑数控横织机是纺织机械中机电一体化、智能化程度较高

的一种产品,与普通横机相比,在编织功能上增加了无虚线提花、集圈花、吊目花等,克服了手工翻针的麻烦,具有工艺简单、效率高、性能稳的特点,是理想的多功能工业用提花横机。

2. 经编机

经编机是把平行排列的经纱编织成为经编针织物的针织机。经编机种类很多,按结构特点主要有特里科型和拉舍尔型两大类。

特里科经编机也称高速经编机。常用来编织蚊帐、头巾、床单、小花纹家用织品等组织结构较简单的经编针织物。拉舍尔经编机常用来编织窗帘、台布、床罩、毛毯、花边饰带、女性内外衣、渔网、包装袋等组织结构比较复杂的针织物。为了适应生产专门制品的需要,尚有许多专门用途的经编机,例如花边机、渔网经编机、长毛绒经编机、包装袋经编机等。

(六) 电脑刺绣设备

电脑刺绣机是当代最先进的刺绣机械,它能使传统的手工刺绣得到高速度、高效率的实现,并且还能实现手工刺绣无法达到的“多层次、多功能、统一性和完美性”的要求。

电脑刺绣机品种繁多,规格各异。按照刺绣的样式可以分为:普通平绣、金片绣、毛巾绣、缠绕绣(绳绣)、激光绣、植绒绣、成衣帽绣机等,同时有多种功能混合的高档机型,如三合一刺绣机(平绣+金片绣+缠绕绣)、四合一刺绣机(平绣+金片绣+缠绕绣+毛巾绣)等。

1. 普通平绣电脑刺绣机

普通平绣电脑刺绣机是以平针针法进行刺绣的机器。平绣系列电脑刺绣机广泛应用于时装、窗帘、床罩、玩具、装饰品、工艺美术品等刺绣工艺。人们日常生活中穿的服装的图案、标志,多采用这种设备进行刺绣。

2. 亮片绣电脑刺绣机

亮片绣电脑刺绣机是在普通平绣机的功能基础上增加亮片绣功能,具有普通平绣、平绣亮片等混合刺绣功能,广泛应用于时装、手袋、婚纱、毛衣、鞋帽、窗帘、床罩、饰品、高档工艺品等。

3. 毛巾绣电脑刺绣机

毛巾绣电脑刺绣机是专门生产毛巾绣绣品的刺绣设备。毛巾绣以其立体感强、层次丰富、色彩绚丽等特点,多运用在儿童服装、家居装饰、女士鞋帽等。

4. 缠绕绣多功能电脑刺绣机

在亮片绣刺绣机的基础上,通过优化设计整合添加特种绳带绣机头而形成的混合型机种。实现平绣、亮片绣与特种绣的任一功能,形成三种基本刺绣的组合,俗称“三合一”。缠绕绣以其丰富多变的造型,在服装、家居饰品中运用广泛。

5. 电脑刺绣多合一混合绣机

电脑刺绣多合一混合绣机将普通平绣、绳绣、亮片绣、毛巾绣等特种刺绣融为一体,选配平绣、亮片、缠绕等装置,实现平绣、毛巾、链式、简易盘带和亮片多种混合刺绣功能,俗称“四合一”。绣品典雅、时尚、立体感强,广泛用于服装、窗帘、床上用品、工艺品等的刺绣工艺。

6. 多功能筒型电脑刺绣机

多功能筒型电脑刺绣机具有平绣、成衣绣、筒式绣等功能,可以在袜子、手套、裤脚口、口袋、高尔夫头套等筒型服饰产品上进行刺绣。

(七) 服装检测设备

服装检测设备有验针器、扫描仪、验布机、面料成分检测机、面料起毛起球测试机、面料燃烧性能测试机、各类面料化学成分含量测试机等。

1. 验针器

验针器是一种铁磁性金属感应仪器,主要用于检测在生产过程中遗留在产品里面的断针、鞋钉、铁丝、订书钉等含有铁成分的物品,适用于服装、鞋帽、手袋、鞋业等产品。

当通过验针器的商品没有被检测到断针等含有铁金属之类的物质时,商品就可以通过验针器通道。如果被检测到上述物质,验针器就会自动报警,并且输送带倒退到放商品的原来位置,检验员根据断针指示灯的位置,能很快找到商品中的断针。

2. 验布机

验布机是服装行业在生产前,对大批量预加工的布料进行检测的专用设备。验布机在使用时,首先要保证作业的照明充足,由机器连续分段展开面料,操作人员靠目力观察,发现面料的斑点和色差并做出标记,由验布机自动完成记长和卷装整理工作。性能好的自动验布机带有电子检疵装置,由计算机统计分析,可以取代人工,对织物进行分等,并对疵点打上标签。

3. 面料成分检测机

由于服装产品需要标明其成分,而面料供应商有时候提供的面料成分信息不一

定完全准确，所以面料在进厂时需要进行成分检测。通过面料成分检测机，得到面料的准确信息，可以进一步保障生产加工的顺利进行。

4. 面料燃烧性能测试机

适用于纺织品在规定的实验条件下燃烧时，其损毁面积、损毁长度、燃烧速度的测定。一般在生产具有阻燃性能的特种服装时，需要进行此项测试。

本章小结

服装公司的产品都是作为商品进入各卖场的，服装商品基本都是工业化服装产品，作为服装设计师，必须熟悉符合工业化生产服装的相关知识，本章讲述了工业化服装的特点、设计要求、工业样衣的制作、工业化服装设计的相关标准、服装商品的标识、工业化服装设计自动化系统以及工业化服装生产流程等内容，这一章的内容是实践性非常强的内容，建议服装设计学习者多到服装公司各部门去了解设计过程，到流水线去看生产流程，到服装商场去看作为商品出售的服装，如此才能将本章的内容真正理解消化。

思考与练习

1. 与其他服装设计相比，工业化生产的服装其设计过程中应注意什么问题？
2. 服装商品的标识设计训练和服装号型设计训练。
3. 请调查参观服装公司的一系列工业生产流程，结合所学内容，从一个设计师的角度进行分析，写成分析报告，字数在2000~3000字。

+

- 316 基础服装设计 | BASIC APPAREL DESIGN

B A S I C A P P A R E L D E S I G N

ISBN 978-7-81111-802-5



9 787811 118025 >

责任编辑：杜亚玲 装帧设计：潘志远

定价：48.00元

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 基础服装设计

作者 = 刘晓刚, 崔玉梅编著

页数 = 3 1 6

S S 号 = 1 2 9 3 7 4 7 7

D X 号 =

出版日期 = 2 0 1 0 . 1 2

出版社 = 华东大学出版社